

PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 4 • NUMERO 40

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $75 • VENEZUELA $ 3.700



2 CD-ROM!

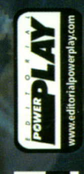
Demos de: Diablo II, Gunlok, Pizza Connection 2, Nascar 4 Racing, 4x4 Evolution, Sheep, y muchísimo más! ¡Add-Ons, patches, extras y videos, más las mejores utilidades para tu máquina!

CLIVE BARKER'S UNDYING

Del creador de Hellraiser llega un FPS que promete ser el Half-Life del 2001

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- ***PREVIEWS***
  Hidden & Dangerous 2, Battle Realms y Desperados
- ***REVIEWS***
  Oni, Counter-Strike 1.0, Stupid Invaders, Colin McRae Rally 2.0, Screamer 4x4 y más!
- **Conexiones de banda ancha: ADSL**





SOLUCIONES: UNA GUIA DEL SENSACIONAL GIANTS

Marcas TOP

Nro. 1

TEPPRO

Nro. 2

Nro. 3

Nro. 4

Nro. 5

ví una experiencia asombrosa, visita nuestro Showroom - Sala de demostraciones de lunes a viernes de 9:00~18:00

WWW.TEPPRO.COM

Envios al interior | Ventas al gremio



TEPPRO Technology S.R.L.

Ventas: (54-11) 4932-1400 Soporte: (54-11) 4932-1600

E-mail: teppro@millic.com.ar

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 40

CLIVE BARKER'S UNDYING

PAG. 24

Del creador de Hellraiser, un FPS que promete ser el Half-Life del 2001

EDITORIAL

En el momento en que lean esto, el equipo de Xtreme PC se habrá trasladado en su totalidad nada menos que al corazón de Rio de Janeiro con la intención de cubrir todas las instancias del carnaval carioca. Cuando ustedes lean este fenomenal número de XPC, nosotros estaremos bailándonos todo en pleno sambódromo, cubiertos de lentejuelas y plumas multicolores, arriba de la luminosa carroza que nuestro amigo Bigote preparó para que el staff pueda competir codo a codo con las mejores *escolas do samba* del Brasil.

Eh... bueno, en realidad no. Ya saben que no. Esta es una revista de juegos para PC. ¡Muha! Estuvimos varios días sin poder convencer a los bosses que nos dejaran viajar a Gualeguaychú con todo pago. No sirvió que les dijéramos que allá se arman unas LANparties bárbaras ni que ya teníamos lista una murga y estábamos ensayando todas las noches hasta la madrugada con el mismísimo Rey Momo. No hubo caso. Tampoco podemos ir a Rio. Tal vez tenían razón, porque si nos hubiéramos rajado no tendrían esta revista en sus manos.

Claro que nosotros no nos enojamos. Hacer XPC nos encanta. Sobre todo cuando la vemos casi terminada, antes de salir a imprenta. La miramos en el monitor y sonreímos. El esfuerzo es grande, pero la recompensa lo vale, porque no hay nada que nos guste más. NADA.

¿Qué hicimos durante el agobiante enero, además de soñar con comparsas y pomos de agua? Muchas cosas. Entre ellas, preparamos tres previews a todo trapo que seguro los van a dejar mareados de emoción, revelamos en nuestra nota de tapa un sangriento juego que estuvo agazapado en las sombras hasta hace apenas un mes -el impresionante *Undying*- y pusimos a nuestros mejores pensadores a escribir columnas y hacer reportajes, además de batucadas.

Desde el mes próximo, y como prometimos en el informe especial de la BIGONE 2000 del número pasado, empezaremos a entrevistar a todos los clanes de jugadores que quieran darse a conocer. Queremos que se sepa de su existencia. Queremos que todos los jugadores estemos unidos, porque unidos somos más fuertes. Empezaremos con el clan PowerManí, vencedor del torneo de Starcraft. ¿Hay alguna pregunta que quieran hacerle al clan? ¿Ustedes tienen un clan, o quieren formar uno? Escriban a nuestra casilla *xtremepc@ciudad.com.ar* y preséntense o díganme lo que piensan. A fin de año, todos, vivan en la Argentina o los países limítrofes, deben haber tenido su oportunidad de figurar en el Hall de la Fama de Xtreme PC. Se cubrirán de gloria, la gente los amará y odiará y les empezarán a llover desafíos. Claro, si no se animan a enfrentar un desafío, no sirve. Esto es para los más bravos y bravas, para los que tengan un puño de hierro y sepan usarlo.

Antes de despedirnos hasta la próxima edición, quiero destacar dos cosas. Primero, que durante el mes de febrero estaremos entre todos, staff y lectores, votando para elegir el mejor juego del 2000 y el Juego del Milenio. En la sección de News encontrarán más detalles al respecto. Ojo, que tienen muy poco tiempo para expresar sus opiniones, así que empiecen a hacer memoria ya mismo y escríbannos. Lo segundo que deseo resaltar es la polémica columna que escribió una de nuestras lectoras, Dark Eurídice, acerca del enigma de la mujer en el mundo de los juegos para PC. La chica es psicóloga, pero no quiere que revelemos su nombre. Encontrarán la nota en La Cosa Viscosa.

Ahora sí, hasta el próximo número.

Durgan A. Nallar

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

FEBRERO 2001

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LOS NIÑOS DEL BRASIL

Sebastián Di Nardo
Máximo Frias
Rodrigo Peláez
Maximiliano Ferzzola
Pedro F. Hegoburu
Santiago Videla
Pablo Benveniste
Mario Marincovich
Rodolfo A. Laborde
Diego E. Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo
Sebastián Riveros
Martín A. Espelosin
Marcelo Ramos
Dark Eurídice
César Isola Isart
Leonardo Panthou
Erica Nuñez Boess
Fernando Martin Coun

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Black & White en estado Alfa



Jamie Durant, de Lionhead Studios, confirmó que Black & White ya se encuentra en su fase Alfa y que el juego es todo lo que prometía desde el principio. "Estamos orgullosos de haberlo conseguido", dijo Jamie, además de agradecer a todos los aficionados que colaboraron en el proyecto. En el aviso oficial, Durant dijo que "EA nos ha anunciado oficialmente que Black & White se encuentra en fase Alfa. Eso significa que ya estamos a pasos de lanzar el juego. Tendremos hasta fines de enero para arreglar los errores, ajustar la jugabilidad y terminar de pulir el juego antes de empezar a hacer las copias comerciales". Una noticia excelente.

Ragnar, la leyenda vikinga de Rune, seguirá repartiendo hachazos en su expansión

Puede que el Ragnarok esté cerca pero... ¿A quién le importa teniendo a este imparable nórdico para trozar enemigos a diestra y siniestra con su colección de espadas, hachas y martillos? ¿Quién no se quedó con ganas de seguir despedazando enemigos en Rune?

Human Head Studios no hizo oídos sordos a los pedidos de los miles de fanas de Rune y por eso ya está trabajando en una expansión que, si Odín quiere, veremos para mediados de otoño por estos fiordos. La misma estaría compuesta por nuevos modos de juego (¡sí, Deathmatch!), varios mapas inéditos y personajes nunca vistos, que incluirían a un par de chicas guerreras... en pocas palabras, las hermosas y no menos letales Valkyrias. ¡Yeeeha! Según las propias palabras de Tim Gerritsen, director de negocios de Human Head, dicha expansión estaría en los locales especializados a un precio muy conveniente (ojalá siga siendo así cuando llegue por fin a nuestro país).

Dungeon Siege en el otoño

Con un estilo tirando a Icewind Dale, en donde la acción prevalece sobre el rol, Dungeon Siege incorporará además elementos de estrategia, dado que podremos controlar hasta 10 personajes a la vez, lo que le daría una especie de look RTS. Por supuesto que los lobos solitarios que deseen cargarse a todos lo malos de turno con un sólo personaje, también podrán hacerlo. ¡En ese caso, el juego nos proporcionará una mula para acarrear todos los objetos que encontremos!

Dungeon Siege será distribuido por la división de juegos de Microsoft y traerá un Siege Editor que nos permitirá cambiar y manipular prácticamente cualquier objeto y cosa en el calabozo. Podremos diseñar nuestros propios personajes, hechizos y otras cosillas.

No podía faltar tampoco la opción Multiplayer, un modo Historia y hasta un Capture the Flag. Se podrá jugar vía LAN, o bien a través de la MSN. La cosa luce bastante prometedora. Para el otoño porteño se supone que el juego ya debería estar a la venta.



La última de Napoleón

Haciendo uso del engine de Sid Meier´s Gettysburg, Waterloo: Napoleon´s Last Battle incluirá más de 25 escenarios históricos, representando algunas de las batallas más famosas de la era Napoleónica. Dragoniantes, Húsares, Coraceros, Granaderos y la Vieja y Nueva Guardia son sólo algunas de las muchas unidades que tendremos a nuestra disposición durante la campaña.

Waterloo: Napoleon´s Last Battle traerá más de 60 imágenes pintadas a mano de los uniformes que aparecen a lo largo del juego y que se usaron durante el siglo XIX, un detalle para los más exquisitos.

Este nuevo título -que se agrega a la ya vasta galería de juegos basados en las campañas de Napoleón- tiene fecha de salida para principios de 2001 y será distribuido por la compañía francesa Infogrames .



noticias de último momento

Myth III: The Wolf Age presentado en sociedad

GoD, luego de comprar los derechos de Myth a Bungie, puso la licencia en manos de Mumbo Jumbo, empresa conformada por gente del ex Ritual Entertainment. GoD ya hizo pública la tercera entrega de una de las sagas que escribió parte de la historia de los videojuegos.

Transcurridos mil años del primer capítulo, en esta aventura encarnaremos a Connacht, un emperador que logró derrotar a los Trow y Myrkindia. "Los juegos de Myth son legendarios. Esta licencia consiguió muchísimos fans y Myth III: The Wolf Age, de Mumbo Jumbo, continuará la tradición", afirmó Mike Wilson, importante personaje dentro de GoD. Por su parte, Bungie le dio su venia al proyecto, argumentando que "los equipos de GoD y Mumbo Jumbo conocen los ingredientes que hicieron triunfar a los dos primeros juegos. Confiamos en sus conocimientos y experiencia y sabemos que conseguirán que Myth III agrade a los actuales fans y atraiga a muchos más"

Myth III: The Wolf Age estará disponible para noviembre de 2001... ¡No podemos esperar! Ah, miren el XCD 2 para ver el trailer.

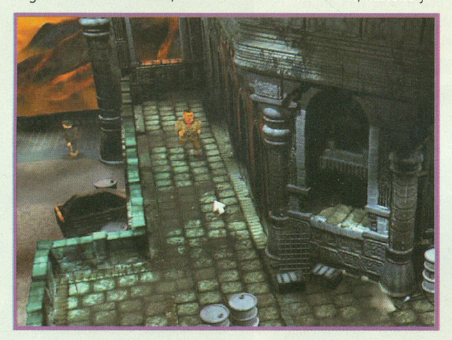
Negaron secuela de Project I'm Going In

Alertado por los rumores que afirmaban la existencia de una secuela para I´m Going In, Henning Rokling, Director de Managing de Innerloop, comentó: "Como todos sabemos, Internet puede ser algo peligroso, ya que la información y los rumores pueden propagarse a la velocidad de la luz. Es por eso que quiero rectificar las especulaciones que podrían llegar a darse lugar si esto no se aclara". Y agregó, "Todavía no tomamos ninguna decisión dentro de la compañía sobre qué tipo de producto desarrollaremos en el futuro próximo. Tenemos una larga historia junto a Eidos y seguimos discutiendo con ellos sobre futuros negocios. Pero hasta ahora, eso no incluyó una potencial secuela de Project I.G.I."

Grom

Durante la Segunda Guerra Mundial, los nazis estaban a la búsqueda de artefactos arcanos de inmenso poder. Y casi lograron dar con ellos si no hubiese sido por Grom, el hombre sin miedo que había muerto una vez...

Imaginen un título que combina grandes dosis de aventura, un sistema de combate al mejor estilo RTS, tirando a RPG. Imaginen un juego con una historia intrincada, parcialmente basada en hechos que nunca se dieron a conocer durante la Segunda Guerra Mundial, con mucho de ciencia-ficción, misterio y



misticismo. Ahora imaginen un personaje mezcla de James Bond con Indiana Jones. Y si todavía no vieron ninguna foto, seguramente creerían que Grom es un soldado onda Solid Snake. Bueno, ¡nada más lejos de la realidad!

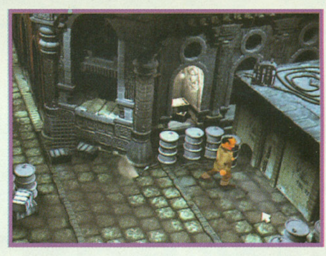
Anunciado tentativamente para el otoño de 2002, Groom incluirá -según sus creadores- un mundo "vivo", donde una parva de personajes controlados por la computadora viven y hacen lo que ellos quieren, sin esperar a ver qué hacemos nosotros. Habrá también tipos dispuestos a acompañar a Grom y a aceptar sus órdenes. Sabemos además que la historia de Grom no será lineal, contendrá varias historias secundarias.

Los combates tendrán una onda RTS de última generación, que permitirá controlar personajes individuales, a Grom especialmente. Cada uno de los miembros de nuestro escuadrón poseerá una intrincada y compleja IA, aunque siempre tendremos la posibilidad de darles órdenes, usando para ello unos pocos comandos sumamente simples de ejecutar. Cada batalla incorporará elementos del tipo táctico y demandará un fuerte planeamiento estratégico, porque el poder de fuego de nuestros hombres no será suficiente para vencer a los nazis y a sus aliados.

Cada uno de nuestros hombres tendrá sus características, su especialidad, sus pros y sus contras, como suele pasar en todo buen RPG. Estadísticas sobre agilidad, fuerza y tiro al blanco influenciarán la personalidad de cada uno de los muchachos que integran nuestro equipo de operaciones. Cada emboscada y/o sabotaje en el que estemos implicados tendrá su propia historia, causas y consecuencias.



La interface casi no mostrará íconos en pantalla y los diferentes comandos se irán habilitando según la situación en la que nos hallemos inmersos. Pero lo mejor de todo, según los muchachos de Rebelmind, es la sensación de ser parte de algo mucho más grande, la excitación de participar en una intrincada y más que interesante historia, con aroma a película de aventuras de las viejas, ésas que absorben nuestra atención por completo y que nos dejan pidiendo siempre más.



Legends of Might & Magic



La famosa saga fantástica promete mezclar espadas, brujería y secretos arcanos con el mundo de los FPS. Así es, el mitológico mundo de Might and Magic se nos volvió en primera persona. Este nuevo engendro se jugará en grupos y presentará modos tipo Deathmatch por equipos y otro con misiones específicas, al mejor estilo Counter-Strike. Las misiones tendrán nombres tales como "Rescatar a la Princesa", "Matar al Dragón" y "Encontrar el Cáliz Sagrado". Contará con una veintena de mapas disponibles y las misiones ganadas sumarán puntos de experiencia en nuestros personajes, ya que lo podremos guardar para futuros enfrentamientos. No hay una fecha de salida estimada.

Civilization III

En 1990, el talentoso Sid Meier sorprendió al mundo con Civilization. Once años más tarde, a la tercera parte ya no le queda mucho por revolucionar y la va a tener más que dura contra los monstruos del género.

"Nuestra meta con Civilization III es proveer el más adictivo y divertido juego de la serie Civilization que se haya visto jamás", se deja leer en el informe de prensa de Firaxis.

"Este juego no es simplemente una lavada de cara o un agregado sobre el diseño existente. Tampoco estamos hablando sólo de refinar los aspectos buenos y adictivos del Civilization de Sid Meier, combinándolos con las innovaciones de Alpha Centauri. También estamos ampliando algunos aspectos no explorados en el área de la jugabilidad y buscando otros caminos para dar al jugador más opciones y elecciones para construir sus imperios", concluye el comunicado de prensa.

¡Los Sims Online!

Se imaginan vivir en una casa, trabajando, alimentándose, recibiendo vecinos en una comunidad llena de barrios y ciudades? Sí, creo que todos nos lo imaginamos... es la estructura básica de nuestra sociedad.

Maxis está hablando de traer una comunidad SIM al cibermundo, aprovechando todas las posibilidades que brinda Internet en el desarrollo de una sociedad virtual. En el verano de 2002 se calcula que THE SIMS Online ya será una realidad y, claro, un exitazo.

Miles y miles de personas podrán convivir al estilo Sim en varios vecindarios y distintas ciudades, cada una con sus estadísticas específicas. También tendremos la posibilidad de crear barrios si los demás usuarios apoyan nuestra iniciativa y quieren mudarse con nosotros. Los índices de popularidad seguirán siendo importantes e incluso habrá clubes nocturnos a los que asistir, donde podremos REALMENTE hacer de comediantes, entre muchísimas otras cosas que todavía no trascendieron. Por lo pronto, se viene una expansión llamada The Sims Love, para mejorar las relaciones entre los pequeños y calenchus Sims.



Ozzy's Savage Skies

Todos rogamos, rezamos, imploramos que el juego de Ozzy Osbourne no nos decepcione... Con el abuelo del Heavy Metal pasamos los mejores momentos musicales de nuestras vidas y, realmente, queremos pasar esos mejores momentos también en el juego. Savage Skies utiliza un engine llamado RFE OpenSpace, y como ven no tiene nada que envidiarle a los más modernos del rubro. Será un arcade, de esos duros de pelar, presentando a un Ozzy completamente sacado, montado sobre ígneos e imponentes dragones en su afán de destrucción, algo que nos recuerda a Drakkan. Cabe destacar que las melodías del juego estarán compuestas por el mismísimo Ozzy, y la ambientación será tan gótica como las letras que componen los álbumes de esta leyenda viviente del rock pesado. ¿Se cruzará el brujo blanco en la pechugona Rynn? Hmm... El loco Ozzy llega en la segunda mitad de 2001.









Nuevo proyecto para Sacrifice

En los estudios californianos de Shiny Entertainment se está contratando programadores, artistas y diseñadores -novatos o con experiencia- para un nuevo proyecto en torno al espectacular Sacrifice. Ahora bien (ruido de tambores, por favor), ¿estamos presenciando el comienzo de una secuela, o de una expansión oficial?

Solo los dioses de Shiny lo saben pero, por ahora, se están cuidando de tener la boca bien cerrada.



Gangsters 2: Vendetta

La Ley Seca imperaba por las calles de los EE.UU., nadie podía tomar alcohol sin caer en la ilegalidad. Por supuesto que tampoco nadie podía venderlo sin ir tras las rejas. Un negocio redondo para la mafia. La falta de bebidas alcohólicas logró que los precios de las mismas subieran hasta las nubes y una botella de Whiskey fuera cotizada como una pepita de oro. Corrían los años 20 cuando la mafia controlaba a los Estados Unidos y la recesión no hacía más que agravar la situación.

Luego del gran éxito que Hothouse Creations tuvo con el primer Gangsters (nada menos que 500.000 copias vendidas en todo el mundo), la oportunidad para su segunda parte estaba servida en bandeja. Todas las cosas que no debemos hacer en la vida real, en Mafia son buenas. Por ejemplo, evitar que los del FBI nos agarren con las manos en la masa, descargar plomo contra las Familias enemigas, sobornar a la Ley, gestionar la venta de alcohol, cobrar por "protección", etc. ¡Otra que el Padrino!

Muchas novedades se incluyen en esta nueva entrega de la serie Gangsters: personajes nuevos circularán noche y día en la ciudad, obligándonos a adoptar nuevas estrategias dependiendo del horario, un modo campaña largo y con una historia atractiva, un periódico que nos informará día a día de los movimientos de las Familias enemigas y de los recursos que el FBI empleará contra nosotros y un tutorial más amigable que el primero, para que los nuevos en la "Familia" no se sientan desorientados.

El juego se viene para abril de este año.





TERCERA SELECCION ANUAL

XTREME PC

A LOS MEJORES JUEGOS DEL 2000

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL Y GANATE FABULOSOS PREMIOS

APURATE! TENES TIEMPO HASTA EL 24 DE FEBRERO

Nuevamente Xtreme PC te da la oportunidad de premiar el juego que más te cautivó durante el año 2000. Votá ese fichín que te tuvo en vela noches enteras y con una sonrisa de oreja a oreja y accedé a la posibilidad de ganarte uno de los impresionantes premios que Xtreme PC te tiene preparado.

Enviá el cupón, o fotocopia del mismo a **Premios Xtreme PC - Paraguay 2452 4° B (1121) Capital Federal**, y agradecele a tu juego preferido por las horas de diversión que te proporcionó. Pero tené en cuenta que sólo cuentan los juegos que salieron en el 2000, ¿eh? ¡Ah! el e-mail es **premiosxpc@ciudad.com.ar**



GANATE SENSACIONALES PRODUCTOS DE

Microsoft
Creative Labs
X- Tecnologies
Teppro
CD Market
y mucho más!

BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 25 de Febrero y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

SI NO QUERES CORTAR LA REVISTA, PODES MANDARNOS UNA FOTOCOPIA DEL CUPON

NOMBRE Y APELLIDO ________ EDAD ____
DOCUMENTO ________ TELEFONO ________
DIRECCION ________ C.POSTAL ____
LOCALIDAD ________ PROVINCIA ________
¿Cómo conociste a XTREME PC? ________

¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ________

Además de XTREME PC, ¿qué otras revistas lees? ________

¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ________

¿Cuál es la sección que más te gusta? ________

A tu criterio, el mejor juego del 2000 es: ________

¿Y cuál te parece el mejor juego del milenio? ________

lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Carmageddon 2000	Acción / Arcades	SCI	Tele Opción
Rune	Acción / Arcades	G.O.D	Tele Opción
Sacrifice	Estratégicos	Interplay	Edusoft
Formula1 Season 2000	Deportes	EA	Microbyte
Zeus	Estratégicos	Sierra	GTC Ribbon
Power Tank	Acción / Arcades	FX Int.	Centro Mail
MechWarrior 4	Acción / Arcades	FASA	Microsoft
Unreal Tournament: GOY	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
Kingdom Under Fire	Estratégicos	GOD	Tele Opción
Star Trek Voyager: E. F.	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Virtual Pool 3	Simuladores	Interplay	Edusoft
The Longest Journey	Aventuras / RPG	FX Int.	Centro Mail
Giants	Acción / Arcades	Interplay	Tele Opción

2 no tan cortitas

Star Trek Deep Space 9: Dominion Wars

Dominion Wars tratará acerca del conflicto entre la Federación y sus aliados Klingon y Dominion Alliance, compuesta por los Cardassianos y los Jem´Hadar. Cada lado tendrá una campaña de diez o más misiones, con la posibilidad de una tercera para los Klingons a modo de expansión, siempre y cuando las ventas resulten ser, claro, las esperadas por Gizmo Games y sus distribuidores, la gente de Simon and Schuster.



Dichas campañas constarán de varias misiones, muchas de ellas sacadas directamente de la serie. Las victorias serán premiadas con credits, que a su vez podrán ser usados para mejorar nuestra nave, nuestra tripulación y hasta nuestro capitán. Por ejemplo, podremos optar entre una veintena de naves distintas, pasando por la Defiant, B´rel o Marauder, aparte de seis naves inéditas, creadas especialmente para este juego y que ya cuentan con la aprobación de la Paramount. Cada una de estas bestias del espacio contará con varios atributos que se podrán mejorar a medida que avancemos en la campaña. Podremos cambiar los tipos y el alcance de los phasers, nuestros torpedos photon por los poderosos quantum, comprar armas de asalto para el equipo de seguridad y hasta podremos elegir al capitán (pudiendo optar por Sisko, Dax o Worf, entre muchos otros menos conocidos). Pero ojo, que cuanto mejor sea el capitán, mejor tendrá que ser su paga. Cada uno tendrá además habilidades únicas que harán que el rendimiento general de la nave sea óptimo.

Age of Sail II

A diferencia de su versión anterior, Age of Sail II no será por turnos como la mayoría de los Wargames. Compartirá muchos elementos del género, aunque también contendrá algunos propios de un RTS. Los detalles fueron llevados al máximo. Hasta los tripulantes de las embarcaciones semejarán tener vida. El nivel de daño se verá en los achaques que presenten los barcos durante el combate. Los agregados con respecto al original incluyen 100 escenarios, 1.200 nuevas naves -basadas en embarcaciones históricamente reales- y un modo campaña extenso y muy variado. También se incrementó la inteligencia artificial de los enemigos. El período temporal que engloba el juego va desde 1775 hasta 1820. Los entendidos disfrutarán a tope de los detalles que encierra esa apasionante brecha histórica.
"El problema con los RTS...", dice la gente de TalonSoft, "... es que los jugadores muchas veces se ven imposibilitados de controlar múltiples unidades al mismo tiempo. Encontramos la solución dándole la posibilidad al usuario de seleccionar un grupo de naves al que podrán dar órdenes, diferentes tipos de formación y diferentes tipos de reacciones: agresiva, neutral y defensiva. Este sistema duplica el control posible del Almirante que, en aquel período, se veía obligado a dar las órdenes mediante banderas".



Las batallas englobarán los eventos del Imperio Otomano, las batallas de Napoleón y la guerra de independencia de los Estados Unidos ante Inglaterra. Los países a controlar serán once en total, entre los que encontramos Holanda, España, Rusia y Portugal.
El modo multiplayer funcionará vía LAN e Internet y podrán jugar entre 16 jugadores, aunque TalonSoft espera poder lograr que hasta 32 personas se disparen cañonazos a diestra y siniestra. No falta mucho para poder disfrutar de este juego. Terminando marzo, a más tardar, el monitor se nos inundará y los cañonazos resonarán en nuestros parlantes.

xtremecd

XCD 1

DEMOS
4x4 Evolution
Diablo II
Gorkamorka
Grouch
The Typing of the Dead
The Ward

PATCHES
4x4 Evolution Patch 2 -Build 57
Diablo II 1.04B
Diablo II 1.04C
Homeworld Cataclysm 1.01
Jagged Alliance 2 1.01
Sea Dogs 1.02
Sudden Strike 1.2
Warm Up! Update 1.0

ADD-ONS
Eavy's Assault Bonus Pack
Eavy's Assault Bonus Pack
Oni Level 2
Q3A Alliance
Q3 Editor Support
Q3 Eternal Arena

EXTRAS
Final Fantasy The Movie (salvapantalla)
PuzzPower 2.0
Soccer Management 3
Wallpapers de Sea Dogs, Oni, Counter-Strike, Diablo II, Beast Wars.

VIDEOS
¡Clive Barker's Undying en acción!

XCD 2

DEMOS
Gunlok
NASCAR 4 Racing
Pizza Connection 2
Sheep
Starfleet Command Vol. II
Stunt GP

PATCHES
NHL 2001 v1.03
Star Trek DS9: The Fallen
Unreal: Return to Na Pali Final Patch

HERRAMIENTAS
CutMeUp
Eudora v5.0.2
PowerRen 2000 v1.2
Roger Wilco
TurboNote v3.3
WCPUID V3 Beta 1-003
Winamp 2.72 Full
Windows Media Player 7.0
Winzip 8.0

ADD-ONS
BIGONE 2000 (demos de las finales de Q3A y UT CTF)
No One Lives Forever Tools #1
Tomb Raider (Mapas)
Unreal Tournament EAX Library Patch 1
UT Configurator 1.0

VIDEOS
Conquest: Frontier Wars
Flashpoint
Myth III: The Wolf Age
Unreal Forever Tournament #6
X-COM Enforcer

EXTRAS
No One Lives Forever (salvapantalla)
WinBrick 2000
Indice XPC actualizado al Nro. 39
Wallpapers de Warcraft III, Tomb Raider The Movie, Casper, Counter-Strike y otros.

Premios en Datafull.com

Durante febrero estaremos haciendo varios concursos y regalando cajas de juegos a los ganadores que contesten nuestras preguntas a través del e-mail. Entre los premios tenemos preciosos originales de FIFA 2001, Oro y gloria: La Ruta hacia El Dorado, American McGee's Alice, Sacrifice, Starlancer y un montón más que estamos seguros los va a sorprender.

Además, los mantendremos informados acerca de los progresos del concurso para los Premios Xtreme al Mejor Juego del 2000 y al Juego del Milenio (vean los detalles del concurso en la página 9) a medida que comiencen a llegar las primeras votaciones de los lectores, que esperamos sean muchas más que nunca. ¡No dejen de participar!

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Andrés Loguercio

Alias: Lagarto, la Larva
Edad: 26
Géneros preferidos: Simuladores de autos, deportes y todas las aventuras gráficas de LucasArts.
Clásicos favoritos de PC: Indiana Jones and the Fate of Atlantis, la saga Monkey Island, Dune II, Fórmula 1, FIFA y NBA Live de EA Sports.
Música: Lo que más me gusta en términos musicales es la marcha y el house, y si tengo que elegir a algún artista me quedo con Madonna.
Hobbies: Correr con autos radiocontrolados, ir a Miami a ver a los Heat, jugar con Pablo todos los fines de semanas con la Dreamcast, jugar al tenis.
Lo que ama: A mi novia Ana Laura y a mi familia, estar compartiendo parte de mi vida todos los días con mis compañeros en la Editorial. ¡Ah, me olvidaba a mi querido gato Pipo!
Lo que odia: La política argentina, los medios que le mienten a la gente, la pobreza de muchos países.

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Otoño 2001
Age of Sail II	Talon Soft	Verano 2001
Anachronox	Eidos	Verano 2001
Arcanum	Troika Games / Sierra	Verano 2001
Battle Isle: The Andosia War	Blue Byte	Verano 2001
Black & White	LionHead / EA	Verano 2001

Commandos 2
Compañía / Distribución: Pyro Studios
Fecha de Salida: Verano de 2001

Blade of Darkness	Codemasters	Verano 2001
Bugs Bunny & Taz Timeb.	Infogrames	Febrero 2001
Clive Barker's Undying	EA	Verano 2001
Commanche 4	Novalogic	Verano 2001
Deus Ex 2	Eidos	Verano 2001

Evil Dead: Hail To The King
Compañía / Distribución: THQ
Fecha de Salida: Verano de 2001

Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2001
Freelancer	Microsoft	Verano 2001
Good & Evil	GT Interactive	Verano 2001

Icewind Dale: Heart of Winter
Compañía / Distribución: Interplay
Fecha de Salida: Verano de 2001

Hidden & Dangerous 2	Ilusion Softworks	Otoño 2001
High Heat Baseball 2002	3DO	Verano 2001
Legends of Might & Magic	3DO	Verano 2001
Loose Cannon	Microsoft	Verano 2001
Max Payne	G.O.D.	Verano 2001



Gangsters 2
Compañía / Distribución: Eidos
Fecha de Salida: Otoño 2001

MechCommander 2	Microsoft	Verano 2001
Metropolis	Interplay	Verano 2001
NASCAR Racing 4	Sierra	Verano 2001
Need for Speed: M. City	EA	Verano 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2001

NBA Live 2001
Compañía / Distribución: EA Sports
Fecha de Salida: Febrero de 2001



Pretorians	Eidos	Verano 2001
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Verano 2001
SimCoaster	Maxis / EA	Verano 2001
SimMars	Maxis / EA	Verano 2001
SimsVille	Maxis / EA	Otoño 2001



Legend of the Blademasters
Compañía / Distribución: Ripcord Games
Fecha de Salida: Verano 2001

Startopia	Eidos	Verano 2001
Star Trek: Dominion Wars	Simon & Schuster	Verano 2001
The World Is Not Enough	EA	Verano 2001
Thief III	Eidos	Verano 2001

Tribes 2
Compañía / Distribución: Sierra
Fecha de Salida: Verano 2001



Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Spellbound Ent. Software / Infogrames
INTERNET: www.desperados-game.com
FECHA DE SALIDA: Marzo de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

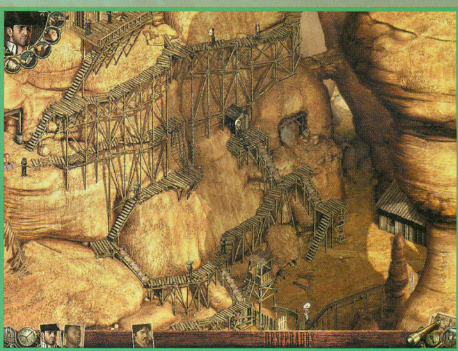
Desperados: Wanted dead or alive

Estrategia en el Lejano Oeste

Por Diego "the kid" Vitorero

El Paso, Nuevo México. Aún estoy algo dolorido por la golpiza que me dieron anoche cuatro forasteros en la cantina. Igual, no importa, seguro que hoy tendré mi revancha. No en vano me llamo John Cooper. Toc toc. ¡Agh! ¡Maldición! Otra vez me corté la cara mientras me afeitaba. Alguien toca la puerta. ¿Quién será a estas horas de la mañana?

¡Pero si es el señor Smith, actual representante de los ferrocarriles Rwinnings & Co., que viene a proponerme un negocio! Si mi memoria no me falla, tras la guerra de secesión la compañía ferroviaria ha sido desvalijada muy a menudo por una banda de delincuentes. (Posiblemente, "El Diablo" y sus secuaces estén detrás de todo esto.) Smith me ofrece quince mil de los grandes a cambio de que acabe con la ola de asaltos...





Capítulo 1



Como buen caza recompensas, no dudé ni un segundo en aceptar y puse manos a la obra para juntar a mis viejos aliados. Doc McCoy, Kate O´Hara, Mia Yung, Sam Williams e Iñigo Sánchez son los indicados para llevar a cabo esta dura tarea, aunque primero debo encontrarlos. Hace meses que no sé nada de ellos. Primero iré a buscar a Sam. Lo último que supe de él es que estaba trabajando en una plantación de algodón. Además, que andaba en amoríos con una mujer blanca, cosa que al dueño no le gusta mucho. Sam es un hombre de color, un esclavo. Esta noche me infiltraré en el lugar para rescatar a mi amigo.

Capítulo 2

Por fortuna, el hecho de liberar a Sam me hizo saber por boca de él que Doc McCoy está condenado a morir en la horca. Sin pensarlo dos veces, acudo en su ayuda y logro escapar con el "Doc", salvándole la vida. Es que le debía una.

Capítulo 3

Ya pasaron algunos días desde que el señor Smith tocara a mi puerta. Afortunadamente, pude ubicar a todos mis compañeros. Y juntos dimos con el jefe de una de las bandas delictivas que pudiera haber asaltado a los trenes en el último tiempo. El cabecilla de los criminales jura que es inocente; para colmo, muchas de las pruebas lo demuestran. De todas formas lo entregaré al Marshall del condado para que decida qué hacer con él.

El calor se torna insoportable, el sol es como un cuchillo caliente que me penetra

por el costado derecho y yo sigo aquí tirado en mi catre después de tres días de ocurrido el incidente.

El Marshall tiene algunas noticias con respecto a lo sucedido, una buena y otra mala. La mala es que la banda que apresamos es inocente de los asaltos, por ende no podremos cobrar la recompensa propuesta por Smith; la buena es que hay datos certeros de que "El Diablo" es quien llevó a cabo los atracos. Y parece que además tiene un maléfico plan en mente. Ansioso, averiguo cuál es ese plan: ¡El maldito está intentando reunir a los bandidos más peligrosos de Nuevo México para formar un ejército!

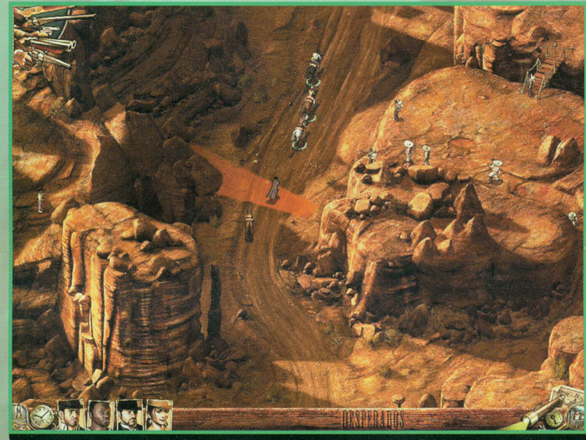
Capítulo 4

Una semana más tarde, me encuentro con mis cinco amigos. Ahora todo es diferente. Cuando fuimos a apresar a "El Diablo", tuve que enfrentarme cara a cara con él. Desgraciadamente, se las ingenió para que me acusen de un crimen que no cometí. Mis amigos y yo escapamos por milagro de las manos del Marshall. A partir de ahora, una odisea comienza en Nuevo México y Louisiana para cazar a "El Diablo" y demostrar mi inocencia.

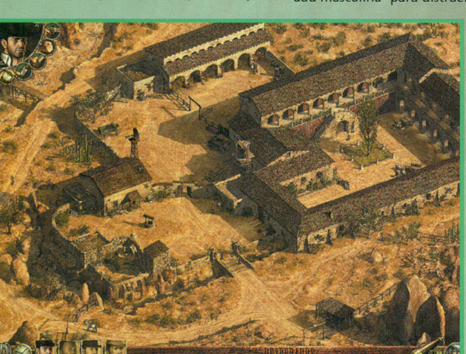
Esta es parte de mi historia.

Volviendo a la realidad

Atrapante, ¿verdad, vaquero? El equipo de Spellbound lleva casi dos años desarrollando este juego de estrategia en tiempo real basado en una típica historia del Western americano. A simple vista, y a juzgar por lo que muestran las capturas de pantalla, muchos podrán decir que es muy parecido al juego de Pyro, Commandos. Lo que digan eso están en lo cierto, porque se trata de un juego en el que no es necesario recolectar materia prima ni construir nada, sino entrar derecho a la acción con un grupo de cowboys más rudo que un pedazo de cuero seco. Los compañeros de Cooper serán capaces de realizar acciones comunes -escalar, tomar algún objeto, andar a caballo- y otras cinco especiales cada uno. Por ejemplo, Sam puede manipular los cartuchos de dinamita como si fueran churros o utilizar serpientes de cascabel como trampas. La bella Kate, por su parte, es capaz de sacar un espejo de mano y cegar a los enemigos reflejando el sol en sus caras o hacer uso de sus atributos femeninos -de la debilidad masculina- para distraer a los guardias (como Natasha, de Commandos). El Doc es especialista en usar productos químicos. Hasta ahí el parecido es más que sospechoso. Pero también hay que tener en cuenta que Desperados agregará otros elementos de los que carece el producto de la compañía española.



Estrategia en el Lejano Oeste con mucho de Commandos.



Una de las cosas que diferencian a Desperados de otros RTS es la existencia de "acciones" para los personajes. Vamos a dar un ejemplo: podemos hacer que Sam tome un puñado de cartuchos de dinamita, los prepare y los coloque en el piso. Todo esto se puede grabar en algo así como una "macro" y asignarle una tecla rápida. Se puede configurar una sola acción por personaje y todos pueden usar su acción al mismo tiempo. Imaginen las posibilidades de este sistema durante el juego. La gente encargada del proyecto dijo que está tratando de que las habilidades de cada uno de los personajes sean lo más balanceadas posible, introduciendo elementos estratégicos extra al juego para que puedan lucirse.

Vamos a describir un poco el apartado técnico. Como pueden ver, Desperados tendrá una perspectiva isométrica tanto en el interior de las edificaciones -que se volverán transparentes para permitirnos ver cuando estemos dentro- como así también a campo abierto. Contará con varios minutos de FMV -Full Motion Video- y escenas animadas que prometen ser de lo más "cool". Algo que hizo Spellbound, contradiciendo al resto de los juegos del género, es omitir los llamados "Briefings" para que el paso de una misión a otra sea más dinámico. En su reemplazo se utilizarán las FMV mencionadas. "Si el jugador sabe qué hacer viendo una secuencia de video, no tendrá que abandonar la partida y tampoco leer la historia en pan-





deslizarnos por el suelo, hacer estallar barriles de pólvora y usar una cantidad de armas como por ejemplo rifles Winchester, los famosos revólveres Colt y varias clases de cuchillo.

El entorno estará habitado por 25 tipos de enemigos, los cuales responden a diez diferentes patrones de conducta: pereza, alcoholemia, puntería o inteligencia, entre los más significativos. También rondarán las calles de El Paso unos 35 tipos de civiles y fauna típicos del país.

En cuanto a los requerimientos técnicos que necesitará Desperados, será necesario contar con un procesador de 233MHz y 32 MB de RAM; no se necesitará placa de video aceleradora, una buena noticia para quienes todavía no se decidieron o pudieron invertir en una.

¿Un Commandos a la Far West?

¿Se puede considerar a Desperados: Wanted Die or Alive como una vil copia de Commandos?

Particularmente, creo que sí. Aunque hay que tener en cuenta que, por la información recibida hasta el momento, el juego de la empresa alemana Spellbound tiene particularidades muy interesantes que hablan a favor de su originalidad. Este es el primero RTS basado en el Lejano Oeste (desde Outlaws, de LucasArts, que era un arcade 3D, no hemos vuelto a esa época).

Si todo sigue como hasta ahora, es muy posible que Desperados salga a la venta poco antes que Commandos 2. De esta forma tendría un poco de ventaja antes de que -como todos esperan- el gigante de la estrategia lo destrone. Febrero recién comienza y ya podemos percibir el olor a pólvora que brota de ambas compañías. Realmente cuesta creer que Desperados podría ser superior a la segunda parte del juego de Pyro; sin embargo, todo es posible en el mundo de los juegos. Paciencia, vaquero. ¡El que espera, desespera!

talla. Desperados en como una película, tiene personajes con sus propias historias y un guión a seguir, y así es como queremos que la gente lo sienta, como una película", dijo uno de los encargados del proyecto.

A lo largo del juego nos toparemos con 24 misiones, las cuales podrán ser de noche o de día, con viento, lluvia o tormenta y en diferentes paisajes, como trenes de vapor, bancos, minas de oro, pueblos, praderas, cantinas y todo lo que uno espera ver en un juego del Lejano Oeste.

La interface, de menús contextuales sensibles al mouse, se ha diseñado para que su uso y aprendizaje sean cómodos y rápidos. Si es como dicen, tendremos al alcance todo lo necesario para montar y desmontar de los caballos,

Los personajes


John Cooper: El protagonista del juego. Viene a ser algo así como "El Muchacho". Un caza recompensas que debe demostrar su inocencia frente al Marshall por un crimen que no cometió. Un capo con el Winchester.


Doc McCoy: Como su nombre lo indica, "el Doc" será el encargado de curar al resto del grupo y a sí mismo. Además tiene grandes conocimientos en el preparado de productos químicos.


Kate O´Hara: Una jugadora profesional que además de usar sus encantos femeninos para ganar puede romperle el corazón al más guapo del condado. Puede utilizar objetos personales para aventajar a sus contrarios.


Mia Yung: Esta joven niña nipona tiene a un mono como mascota, el cual le será muy útil para distraer a los enemigos en situaciones adversas.


Sam Williams: Ex-esclavo de una plantación de algodón. Experto en manipular toda clase de materiales explosivos, en especial dinamita.


Iñigo Sánchez: Un mexicano de pocas pulgas. Le encanta utilizar artillería pesada para bajar a sus enemigos como si fueran muñecos de feria.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Liquid Entertainment / Crave Entertainment
INTERNET: www.liquid.to
FECHA DE SALIDA: Otoño de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Battle Realms

Acábense su arroz y afilen sus katanas

Por Leonardo Panthou



El primer juego de Liquid Entertainment está llamando la atención, no sólo por ser un RTS ambientado en un universo de fantasía con gran influencia de la cultura oriental, ni porque entre los miembros de esta empresa hay personas que trabajaron en Command & Conquer, Starcraft, Red Alert, Legend of Kyrandia y Tomb Raider 2. Lo más llamativo es su concepto dinámico, su innovador sistema de recursos y la forma en que encajan todas las piezas en su mundo viviente.

Battle Realms es un juego de estrategia en tiempo real, situado en un detallado mundo de fantasía inspirado por la cultura asiática, las artes marciales, la magia y el combate, y en donde se lleva a cabo la interminable lucha entre cuatro clanes por el dominio de una isla.

La historia cuenta que, una vez, las dos fuerzas opuestas que convivían manteniendo el balance del universo, el Yin (la parte maligna) y el Yang (la parte benigna), entraron en colapso y se separaron. El Yin se manifestó físicamente atormentando a la población, que fue paulatinamente exiliándose hacia al sur, liderada por un hombre llamado Tarrant. Cuando llegaron a la península se vieron rodeados por el océano, sin lugar dónde escapar. Tarrant decidió usar un antiguo artefacto, la Orbe de la Serpiente, desatando un enorme poder que abrió un abismo entre la amenaza y su gente, separando la península del continente y creando una isla. Como Tarrant pereció en el episodio, surgió el Clan de la Serpiente con intenciones de dirigir a la población bajo los ideales de justicia y honor que proponía el fallecido líder, pero con el paso del tiempo este grupo se volvió autoritario y corrupto. Dos nuevos clanes, el Clan del Lobo y el Clan del Loto, fueron forzados a desembarcar en la isla debido al cambio climático creado por el poder sobrenatural que había sido liberado. Los roces y las diferencias entre los tres clanes no tardaron en enemistarlos a muerte.

Nosotros asumiremos el papel de Kenji mucho tiempo después de la creación de la isla. Kenji es descendiente de Tarrant e hijo del último emperador del Clan de la


El Clan del Lobo: a estos salvajes les encanta administrar dolor con sus propias manos.

Serpiente. Acusado de asesinar a su hermano, se exilia por varios años. A su regreso encuentra que la situación entre los clanes ha empeorado y que el Clan de la Serpiente se ha degenerado en un grupo sanguinario y guerrillero. Los aldeanos acuden al auxilio de Kenji y éste deberá decidir si quiere reunificar el Clan de la Serpiente (el camino oscuro) o crear un nuevo clan, el Clan del Dragón, motivado por las honorables visiones de Tarrant (el camino benevolente). En el juego single player, entonces, podremos optar sólo por estos dos clanes. Pero en el multiplayer, hasta ocho jugadores podrán personificar cualquiera de los cuatro.

Mundo con vida propia

Los pájaros se espantan de los árboles, alertando la presencia del enemigo escondido en el bosque. Los lobos cazan guerreros desprevenidos. El fuego se encoleriza y se esparce por los poblados y la flora, mientras los desesperados peones traen agua del río más cercano. Todo este entorno viviente será puesto en escena con un engine 3D que recreará densos bosques, abruptos acantilados, playas, campos de arroz, cascadas y demás. Apreciaremos los hermosos panoramas desde una perspectiva isométrica, que podremos acercar o alejar.

Pero este medio ambiente no será un mero adorno, porque bosques, elevaciones del terreno y rocas obstruirán nuestro rango de visión. Esto permitirá, entre otras cosas, ocultarse en la cima de una colina y lanzarle enormes piedras a los que pasen desprevenidos. También se podrán aprovechar las elevaciones para aumentar la visión de nuestras unidades. En las batallas la distancia será tenida en cuenta a lo largo y a la alto, por eso un arquero o cualquier unidad que requiera estar distanciada para disparar, tendrá la misma efectividad disparando desde la lejanía como desde lo alto de una colina.

Recursos con vida propia

Battle Realms no pretende ser otro RTS donde todo gire




Presten atención a los detalles del agua y a las sombras que proyectan las nubes sobre la pradera.

alrededor de la economía, donde gana quien produce más rápido o controla la mayor cantidad de recursos, sino que va a ofrecernos un sistema de recursos increíblemente dinámico, que consistirá en dos necesidades básicas complementarias: arroz y agua. Ambos recursos se utilizan para entrenar soldados y alimentar a los peones que construyen nuevos edificios. El arroz es más importante y crecerá naturalmente en zonas pantanosas (difíciles de defender) o podremos cultivar nuestros propios campos de arroz, que necesitaremos regar y proteger de los incendios. Aquí interviene nuevamente el agua, que obtendremos de ríos, lagunas y pozos. La obtención de recursos requerirá una intervención mínima por parte del jugador, quién sólo se tendrá que concentrar en cómo gastar los recursos y en cómo ganar las batallas, donde una unidad bien ubicada o un plan bien pensando puede acabar con el enemigo aunque nos supere en número.

No construimos unidades. Una vez creada una choza de peones, éstos se reproducen siguiendo una tasa de natalidad variable que dependerá de nuestra producción de arroz y que disminuirá conforme aumente la población. Los peones son la base de la economía: cosechan arroz, edifican, reparan, traen agua para regar las plantaciones o para apagar incendios. También son la base de nuestra milicia y podemos retirarlos del sistema de producción para convertirlos en guerreros. Para ello enviamos al peón a un edificio de entrenamiento (cada edificio se especializa en una disciplina). Pero el proceso de entrenamiento puede no terminar allí, porque un guerrero puede ser vuelto a instruir en otra disciplina para convertirse en una nueva unidad. Por Ej.: un lancero puede ser enviado a un dojo si queremos contar con un ninja entre nuestras tropas (obviamente el ninja tendrá menos eficiencia contra la caballería que un lancero).

Cada clan se beneficiará con los servicios de los Maestros Zen, unidades únicas que crecen y mejoran a medida que el jugador progresa y que ayudan a darle más personalidad a las tropas. Desde Arah el arquero ciego, pasando por el mismísimo Kenji, hasta el malvado Zymeth, maestro de rayos y tormentas, cada uno con el suficiente poder para cambiar el curso de una batalla.

CUATRO CLANES

Cada uno de los clanes sigue motivaciones y perfiles bien definidos. El noble *Clan del Dragón* se rige por los principios de la igualdad y del honor. Al momento de jugar es el más balanceado y accesible (requieren poca "microadministración", es decir administración individual de las unidades). El *Clan de la Serpiente* tiene una organización guerrillera. Resentido porque en algún momento fue el clan dominante, ahora recurre a los asaltos y robos para sobrevivir. Sus fuertes son el poder de fuego y la velocidad, que lo convierten en el perfecto asaltante, perpetrando ataques rápidos para sorprender al enemigo. El *Clan del Loto* es el más siniestro. Se especializa en el uso de armas mágicas, que pueden darle la victoria en las etapas avanzadas de la batalla. En cambio al principio del juego lleva la desventaja porque sus unidades son débiles, por eso requerirá una cuidadosa administración de su magia para sobrevivir a los grandes combates. Los miembros del *Clan del Lobo* tienen muy pocos modales y son amantes de la guerra, los deportes y la naturaleza. Estos bárbaros cuentan con la ventaja temprana en las batallas, gracias a que sus hombres tienen predilección por los enfrentamientos brutales, sangrientos y cara a cara.

Los dos recursos que restan mencionar son el Yin y el Yang. Son considerados puntos que podremos gastar en nuevas técnicas para nuestros soldados o guardarlos para nuestros Maestros Zen. Podemos ganar puntos de Yang cometiendo buenas acciones, como curar a un peón. En cambio, si lo matamos obtendremos un punto de Yin. Pero estos puntos se obtendrán principalmente en los combates, así que los jugadores que decidan acampar no podrán expandir su árbol de tecnología. Como los puntos de Yin cancelan los puntos de Yang, y viceversa, habrá que inclinarse por un lado o por el otro.

Nuestros peones también pueden domesticar caballos salvajes que galopan por las llanuras y alojarlos en los establos. Luego, pueden ser montados por guerreros o pueden ser usados por los peones como animales de carga para transportar más arroz. Lo interesante es que en su unión, hombre y bestia, son considerados entidades separadas. Podremos matar al caballo, pero eso no impedirá que el jinete se baje para vengar la muerte del animal.

Los peones serán resistentes pero malos guerreros, aunque en grupo podrán arreglárselas para defender la aldea. De esta forma se evitarán los asaltos directos a nuestra cadena de producción o el uso de los peones para ataques precipitados, que son estrategias comunes en otros RTS. Esto es muestra de la orientación ofensiva que los diseñadores tratarán de darle al juego.

Como los recursos podrán ser gastados de diferentes maneras y existe una dependencia esencial entre ellos, tendremos que tomar decisiones a cada momento y en cada elección que hagamos estaremos renunciando a otra cosa, que puede ser arroz, agua, un soldado, o tiempo. El agua hace crecer más rápido el arroz, pero el agua también es necesaria para alimentar a los soldados. ¿Nos apresuramos a regar el arroz o cavamos un pozo para tener el agua a mano y ahorrarnos el camino al río? ¿Un peón debe preocuparse por aumentar la producción de arroz para que crezca nuestra población o ya es momento de entrenarlo? Si entrenamos un guerrero, perderemos un peón. ¿Y en qué destreza lo entrenamos? Las combinaciones e implicaciones de nuestras acciones son muchas.

¡IA al ataque!

Nuestras tropas no sólo poseen habilidades especiales y tienen la capacidad de ganar experiencia, sino que reaccionarán inteligentemente durante las batallas teniendo en cuenta el terreno, la distancia y las armas que usa el enemigo, y buscando nuevos objetivos una vez que hayan cumplido con nuestras órdenes. Llamativamente, veremos que los arqueros que están siendo atacados tomarán distancia o se esconderán, o presenciaremos cómo un asalto de caballería se concentra en las unidades más débiles. Los soldados usarán su arma primaria o secundaria ajustándose a las habilidades del oponente. Por Ej.: si un arquero es atacado a corta distancia, se defenderá usando movimientos de artes marciales. Y cuando dejemos una unidad inactiva por mucho rato, ésta ocupará su tiempo en actividades productivas que le otorgarán algún beneficio extra (un soldado afilará su arma para obtener un bonus temporario en el combate, de la misma forma que una geisha bailará para levantar la moral de las tropas).

En las batallas podrán usarse planes predefinidos que irán más allá de conservar una formación y determinarán pautas de comportamiento específicas para cada tipo de unidades en nuestro ejército. Por Ej.: podemos hacer que nuestra caballería ataque frontalmente a los enemigos, o que los rodee para buscar a los arqueros en la retaguardia. Los jugadores que lo deseen podrán sacar ventaja creando sus propios planes con un editor que acompañará al juego.





El cierre

El primer título de Liquid parece ofrecer un mundo muy orgánico, dentro del cual se enlazan casi naturalmente todas sus partes: una interesante historia, clanes bien definidos, un trabajo artístico muy atractivo y un juego de estrategia donde cada acción implicará un costo de oportunidad y donde a cada momento habrá que tomar decisiones. Su variedad y profundidad estratégica rompen con algunos del los convencionalismos establecidos en el género, pero habrá que esperar hasta mediados de este año para ver si sus buenas ideas son llevadas felizmente al campo de batalla.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusions Softworks / Take 2 Interactive
INTERNET: www.take2.com
FECHA DE SALIDA: 3er cuarto de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Hidden & Dangerous 2

Historia de un vicio

Por Santiago Videla



Al hablar de Hidden & Dangerous no sólo me estoy refiriendo al que por unanimidad se convirtió en nuestro elegido como el mejor juego del año pasado; en nuestro caso, esta producción de Illusion Softworks llegó mucho más allá.



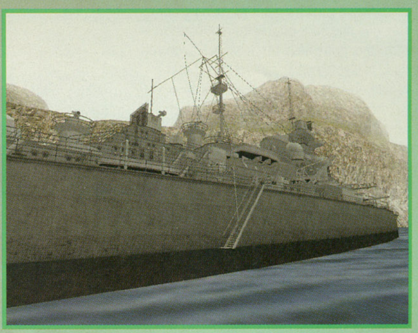
Por aquel entonces, todos los juegos que ofrecían opciones Multiplayer, en su gran mayoría, estaban preparados exclusivamente para jugar en modo Deathmatch, lo que al poco tiempo terminaba por freírnos el cerebro (aún más).

A pesar de que en esa época Quake III Arena y Unreal Tournament acababan de introducir unas cuantas novedades interesantes, la mano seguía viniendo por el lado del Deathmatch y, ya sea con variantes o no, todo se resumía a masacrar al primero que se nos ponía adelante y punto.

Pese a que estos juegos llamaban la atención de más y más fanáticos, a nosotros cada vez nos cansaban más rápido, al punto tal que pronto empezamos a buscar alternativas para ocupar esos momentos de ocio que solíamos tomarnos los viernes por la noche.

Recuerdo que, durante algunos meses, muchos de nosotros encontramos refugio en el espectacular Worms Armaggedon, que todavía hoy sigue trayendo alegría, pero esto no era lo que realmente necesitábamos, ya que estaba haciendo falta algo más... algo cooperativo.

Fue entonces cuando empezamos a buscar entre los juegos más viejos, para ver si alguno podía llenar ese vacío. Así fue como nos dimos cuenta quién tenía parte de la solución a nuestro problema. Nada menos que el viejo y querido Quake II... sí, el mismo.



Tal vez muchos recuerden a este exitazo de id Software precisamente por haber gastado el teclado jugando en modo Deathmatch, pero lo cierto es que este juego también ofrecía la posibilidad de jugar en forma cooperativa el modo single player y, a pesar que por aquí en la redacción muchos no le dieron ni bola, algunos de los más loquitos, como ser Marto y su seguro servidor, nos enganchamos como si recién hubiera salido, e incluso llegamos a terminarlo de punta a punta en una sola noche.

Ahí fue cuando nos dimos cuenta que, para que todo cierre, todavía se necesitaba más... hacía falta un argumento decente y una buena ambientación para que la fórmula estuviera completa. En ese momento, Hidden & Dangerous hizo su aparición.

Aunque todo comenzaba en una misión que no era de lo más brillante y el juego en su

primera versión tenía un amplio compendio de bugs, que en Multiplayer se multiplicaban, la calidad del diseño, la impresionante ambientación que presentaba desde el vamos, y por supuesto cientos de pequeños detalles, nos decían que esto era lo que estábamos buscando.

Por primera vez, un juego nos ofrecía un modo Multiplayer cooperativo realmente sólido, en el que la participación de cada miembro y la coordinación eran vitales. Al mismo tiempo, nos daba bastante libertad para poder resolver cada situación de diversas formas; y ni les cuento lo que fue la emoción al comprobar que hasta podíamos usar vehículos.

Por supuesto, todo esto venía acompañado por una ambientación y gráficos que todavía siguen vigentes. Y así fue como todo comenzó: Luego de pasar la primera misión nos dimos cuenta que estábamos ante algo más grosso de lo que habíamos pensado, y si bien el tope de cuatro jugadores como máximo hizo que algunos se quedaran afuera, cuatro de nosotros (Maxi, Marto, Fer y quien les habla) terminamos formando nuestro pequeño grupito comando. A partir de ahí, los viernes por la noche se empezaron a convertir en una especie de ceremonia marcada con el sello H&D.

Casi sin darnos cuenta, las famosas noches empezaron a prolongarse, en algunas ocasiones hasta la mañana de los sábados. Cada nueva misión que comenzaba nos asombraba todavía más.

La expansión oficial, llamada H&D: Devil´s Bridge, volvió a alucinarnos (en especial porque la mayoría de los bugs molestos habían sido eliminados) y luego de terminar con ella el vacío volvió, porque todos sabíamos que no sería nada fácil encontrar otro juego como éste.

Y es el día de hoy que todavía el sucesor de Hidden & Dangerous no aparece. A pesar de que hay varios candidatos allá en el horizonte, el único que parece tener lo necesario es obviamente su más que esperada continuación, de la que voy a empezar a contarles de aquí en más.

El regreso de un mito

Al igual que el primer H&D, esta continuación estará ambientada en el período que va desde 1940 a 1945, pero ahora la acción nos llevará por una mayor variedad de escenarios en los que las fuerzas especiales aliadas llevaron a cabo sus operaciones durante la Segunda Guerra Mundial (Londres, Checoslovaquia, Burma, Africa e incluso en la misma Alemania).

Como principal diferencia con respecto al título original, ahora habrá una historia principal que se irá desarrollando a lo largo de todo el juego en forma paralela a lo que suceda en cada campaña, en la que habrá personajes bien definidos destinados a crear un ambiente mucho más envolvente.

Como principal protagonista por el lado de los aliados, tendremos al mayor Gary Bristol, quien aparentemente estará a cargo de nuestro grupo comando y, por ende, de la mayoría de las operaciones que se nos encomienden, por lo que también tendremos que cuidar su trasero en todo momento.

Según los pocos comentarios que se hicieron con respecto al guión del juego, también vamos a tener un malo, que estará interpretado por un alto oficial dentro de la SS, del que sólo se sabe que se llamará Otto.

Con la incorporación de un argumento más estructurado, también habrá cambios importantes con respecto a los personajes y se agregarán muchos elementos clásicos de un RPG, que en cierta forma darán como resultado algo parecido a lo que vimos en juegos de la onda de Deus Ex o System Shock 2, por poner algún ejemplo.

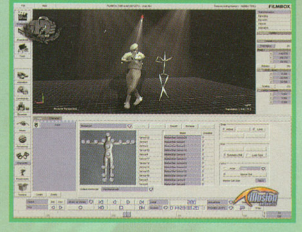
A medida que vayamos progresando, cada miembro de nuestro equipo irá consiguiendo experiencia que le servirá para mejorar sus habilidades. También se habló de que cada soldado tendrá una serie de habilidades especiales que lo distinguirán de sus compañeros.

Se mencionó además que habrá muchos personaje secundarios con los que podremos interactuar y en todo momento estaremos tomando decisiones que afectarán los eventos que podrán suceder con el correr del tiempo.

De acuerdo con lo que comentó la gente de Illusion Softworks, H&D 2 estará compuesto por unas 25 misiones que estarán divididas en 7 campañas (todavía no se confirmó exactamente cuántas campañas serán) que, al igual que en la versión anterior, podremos jugar en modo cooperativo y la buena noticia es que se anunció que la cantidad de personas que podrán participar será mayor que cuatro.

No quiero olvidarme de destacar que al igual que en H&D podremos usar todo tipo de vehículos, pero ahora la gama será mucho más amplia que antes y lo más espectacular es que hasta se incluirán diferentes modelos de











aviones que podrán ser usados en todos los modos del juego (incluso durante las campañas). Pero no sólo la gama de vehículos será más amplia, porque también podremos juguetear con toda clase de equipo pesado que antes normalmente estaba de adorno, como ser unidades de artillería, morteros y hasta baterías antiaéreas... ¡se imaginan lo que puede ser esto (baba chorreando sobre el teclado)!

Por otro lado, también se sabe que además del tradicional modo cooperativo, este juego incluirá modos Multiplayer más conocidos, entre los que encontraremos los clásicos Deathmatch, Capture the Flag y según se comenta otras siete variantes más, que por ahora no se dieron a conocer.

Borrón y cuenta nueva

Uno de los aspectos más ambiciosos de H&D 2 es el nuevo engine que utilizará, ya que lejos de ser una versión modificada del original, como suele suceder en muchos de estos casos, estará hecho completamente desde cero usando una nueva tecnología que permitirá varias mejoras con respecto a su primera parte.

Al parecer, el tema de los bugs, que en gran medida contribuyeron a que el primer H&D no alcanzara la aceptación que realmente hubiese merecido, es un tema al que el equipo de desarrollo le está prestando una atención muy especial. Puntualmente, se comentó que, a pesar de que el juego está casi terminado, el tiempo que pasará desde aquí hasta su lanzamiento será destinado a depurar el código lo más posible.

Recordemos que este nuevo engine de Illusion Softworks también está siendo utilizado por Mafia. Eso nos da una buena impresión de lo que podemos esperar en H&D 2.

Lograr un nivel de realismo sin precedentes es una de las metas a las que Illusion pretende llegar y, para eso, junto con esta nueva tecnología se implementará un sistema de inteligencia artificial que le dará a los personajes controlados por la máquina (ya sea enemigos o aliados) un comportamiento más natural.

Los enemigos podrán reaccionar al escuchar ruidos o notar algo sospechoso y tratarán de buscar indicios de lo que sucede en lugar de seguir su patrullaje como si nada estuviera pasando; al mismo tiempo, alertarán a sus compañeros más cercanos para que los respalden, vayan a buscar refuerzos o suenen las alarmas.

En muchos casos en los que tengamos que evitar ser detectados, hasta podremos hacer cosas como sorprender a guardias que estén lejos de sus compañeros. Apuntándoles de cerca con nuestras armas, lograremos que se rindan para luego tomarlos prisioneros.

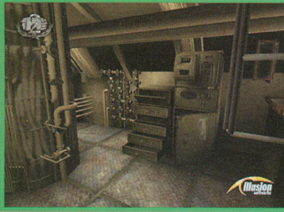
Durante los tiroteos, se comentó que los malos tratarán de trabajar en equipo si tienen la posibilidad, intentando rodearnos para sorprendernos. También usarán el terreno y los obstáculos o estructuras que encuentren a su paso para cubrirse del fuego aliado, lo que puede dar pie a furiosos combates en los que una estrategia cuidadosamente planificada será la clave del éxito.

Las misiones tendrán una estructura más elaborada que antes. En todo momento estaremos enfrentando situaciones bastante particulares en los más variados escenarios, como ser a bordo de un destructor o hasta dentro de un submarino alemán.

Por lo que se sabe, la física también será algo importante para lograr una experiencia tan realista como la que se pretende conseguir, por eso es que aquí las armas tendrán un comportamiento muy parecido a los modelos reales, al igual que los distintos tipos de municiones, cosa que habrá que tener muy en cuenta porque con muchas de ellas podremos atravesar paredes delgadas o materiales como madera... lo malo es que habrá que tener más cuidado que antes, porque el enemigo también podrá hacerlo.

De más está decir que el daño de los personajes estará localizado por sectores, por lo que una bala en el bocho será fatal para aliados y nazis por igual, lo que al menos garantiza una dificultad comparable a la de H&D... o sea que si buscan un arcade, mejor piénsenlo dos veces.

Los vehículos jugarán un papel mucho más importante que en el juego anterior y su comportamiento también será mucho más real. En









el caso de las unidades más pesadas como los tanques, hará falta que varias personas lo manejen, porque no sólo se podrán usar sus armas principales (en este caso sería el cañón), sino que también podremos disparar cualquier ametralladora o arma secundaria que esté montada en su estructura.

Algunos comentarios por parte de los diseñadores del juego dicen que con ayuda de los vehículos terrestres hasta será posible derribar algunas estructuras menores, como por ejemplo torres de vigilancia y cosas así, que de ser verdad prácticamente estarían marcando un antes y un después en cuanto a nivel de realismo.

Por el lado de los aviones, se aclaró que podremos pilotear varios modelos diferentes, entre los cuales es muy posible que se incluyan algunos de transporte. Sus controles serán simplificados para que cualquiera pueda subirse y usarlos sin demasiadas complicaciones.

También se agregó un nuevo sistema de mapa táctico que nos dará acceso al planeamiento de la misión, evitando los penosos tiempos de carga que antes teníamos que soportar cuando queríamos armar una estrategia o ver dónde nos encontrábamos.

Uno de los detalles más prometedores de este nuevo engine, es que en la versión final de H&D 2 se incluirá un editor con el que se podrán armar misiones casi desde cero. Hasta se anduvo comentando por ahí que será posible hacer "mods", como hoy en día sucede con Half-Life y muchos otros, por lo que los alcances del juego podrían llegar a ser todavía mayores.

A simple vista, los cambios más notorios H&D 2, que ya se perfila como un clásico indiscutible, se pueden apreciar en la parte gráfica. En las primeras imágenes distribuidas por la compañía es posible ver claramente que el nivel de detalle ha sido elevado en forma notable.

Los escenarios son lo que más se destacan de todo lo que hemos visto, al punto tal que por momentos parece que estuviéramos parados encima de una maqueta.

La variedad de estructuras que se encuentra en cada entorno es enorme. Tanto los exteriores como los interiores están modelados con una complejidad realmente admirable. Hasta el más mínimo detalle ha sido tenido en cuenta.

Ya los escenarios del juego anterior eran algo para el asombro, pero lo que se ve aquí excede todo lo conocido en este tipo de juegos y todavía se aseguró que pueden haber muchos cambios, por lo que es probable que las cosas puedan mejorar... más.

Los soldados ahora pueden llevar a cabo una gama de acciones mucho mayor a la anterior (hasta son capaces de nadar), todo esto animado con una gran precisión, lograda gracias al asesoramiento que recibieron los diseñadores por parte de veteranos de las Fuerzas Especiales británicas... poca cosa, ¿no?

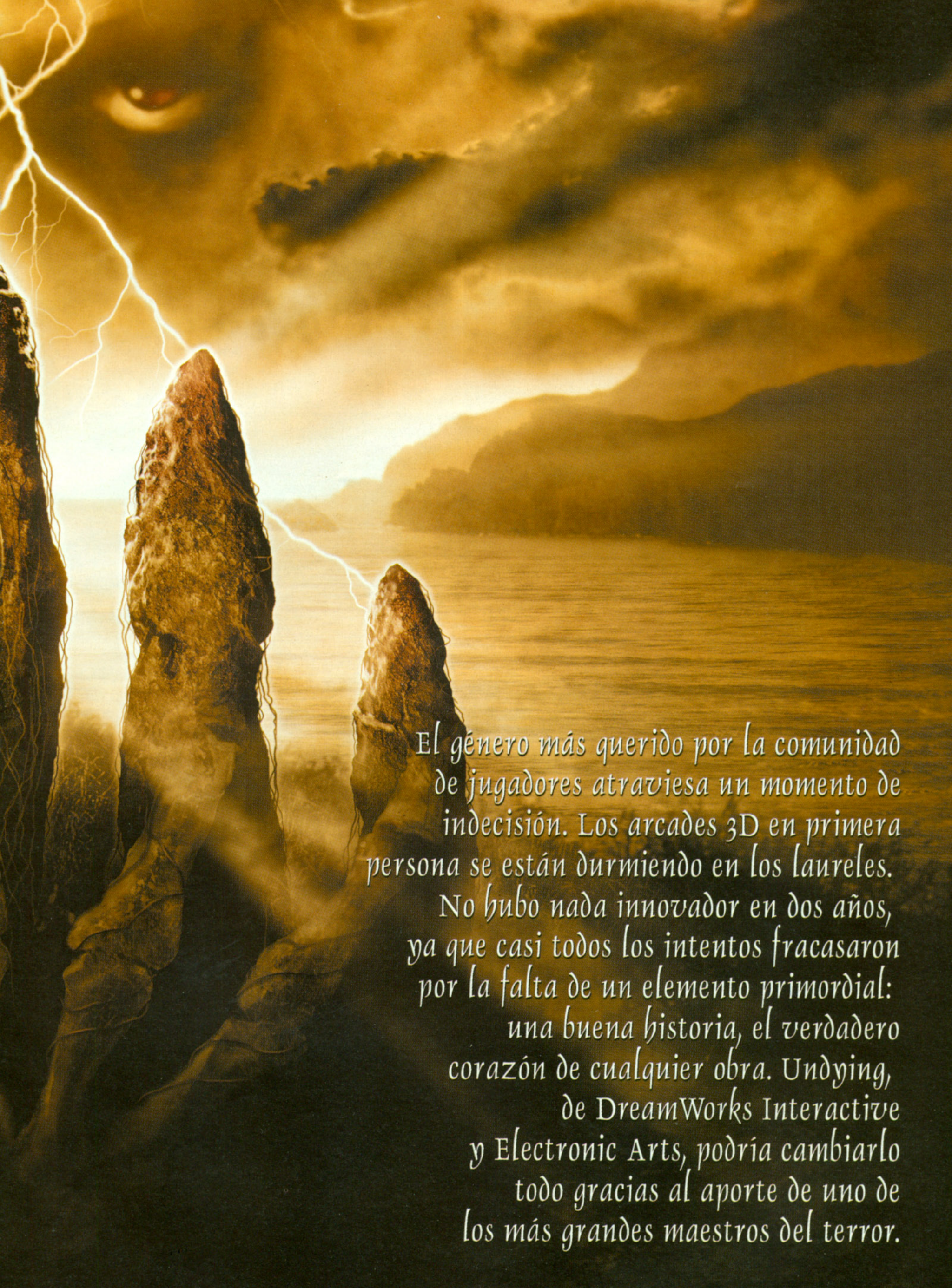
Todos los vehículos marinos, terrestres y aéreos que aparecerán en el juego serán réplicas idénticas de modelos reales usados durante la Segunda Guerra Mundial y, según pudimos apreciar, el parecido es sorprendente. Como es bien sabido, esto siempre acarrea requerimientos de hardware saladitos, pero si estaban esperando alguna razón de peso para considerar la posibilidad de renovar la máquina, me parece que aquí está. H&D promete un espectáculo visual para ahogarse en baba.

En fin, la primera parte fue Mejor Juego de 1999 para el staff de nuestra revista, y parece que los amigos de Illusion están dispuestos a repetir el éxito con Hidden & Dangerous 2. En lo que a mí respecta (y con seguridad a la mayoría de los integrantes de la redacción también) hasta ahora aparenta tener todo lo que hace falta, tal vez más.

Por si no se los dije antes, aquí en la editorial éste es por mucho el juego más esperado por todos y ya no vemos la hora de que salga, para volver a olvidarnos por un buen rato de lo que es dormir... lástima que todavía haya que esperar hasta pasada la primera mitad del año, con suerte. Pero confío en que valdrá la pena.

Clive Barker's Undying

Por Durgan A. Nallar



El género más querido por la comunidad de jugadores atraviesa un momento de indecisión. Los arcades 3D en primera persona se están durmiendo en los laureles. No hubo nada innovador en dos años, ya que casi todos los intentos fracasaron por la falta de un elemento primordial: una buena historia, el verdadero corazón de cualquier obra. Undying, de DreamWorks Interactive y Electronic Arts, podría cambiarlo todo gracias al aporte de uno de los más grandes maestros del terror.

Había dolor sin esperanza de cura.
Había vida que se negaba a terminar
mucho tiempo después que la mente
había implorado al cuerpo que muriera.
Y peor aún, había sueños vueltos realidad.

Clive Barker, Los libros de sangre

Existen dos clases de arcades en primera persona. Uno, simple sucesión de niveles donde hay que matar todo lo que se mueve, niveles unidos por escenas de animación intermedias que cuentan una historia generalmente aburrida, seguramente mediocre, apenas un pretexto para la carnicería. Otro, el arcade que nos mete en una historia, haciéndonos vibrar de emoción cada vez que carga un nuevo capítulo. ¿Qué hay más allá, qué nos espera a la vuelta de la esquina? Son preguntas que adquieren diferente importancia según qué tipo de FPS estemos experimentando. En el primero, tal vez un monstruo nuevo, y sólo eso; en el segundo, quizás una transformación imprevista de la historia del personaje que encarnamos, algo mucho mejor.

El género preferido por la gran mayoría de nosotros, el único capaz de incitarnos a adquirir un hardware más potente para jugar, históricamente contó con muchos títulos que no pasan de ser complejas galerías de tiro disfrazadas con un engine popular. ¿Muchos, dije? En realidad, demasiados.

Es hora de cambiar.

Los FPS que tienen el soporte de una historia bien concebida son el futuro del género. Como en el cine, en los juegos no basta con los efectos especiales; es el guión lo que perdura. Lo que no muere.



HELLRAISER

96 - INT. CUARTO DE TORTURAS - NOCHE

JULIA: ¿Qué es eso?
FRANK: Un acertijo. Una caja de conjuros. La compré en Singapur después de irme de aquí. Me costó una pequeña fortuna.
JULIA: ¿Por qué?
FRANK: El hombre que me la vendió me dijo que era una forma de invocar poderes. Fuerzas de otro plano de la creación.
JULIA: ¿Los Cenobitas?



FRANK: Los Cenobitas.
Él sostiene la caja hacia arriba. Pálidas, apenas reconocibles formas se mueven en la reluciente laca de sus caras.
FRANK: Yo buscaba placer, ya ves. Quería acceder a experiencias que solamente ellos pueden ofrecer...
Podemos ver los rostros de los Cenobitas moviéndose en la laca; pero están atormentadamente desdibujados, distorsionados. Julia observa, no obstante, tratando de figurarse lo que está viendo.
FRANK: ...los más altos límites de la sensualidad. La fantasía hecha carne.
Cuerpos aceitados se mueven ahora en la caja. De nuevo, atormentándonos. ¿Qué estamos viendo? ¿Algún elaborado acoplamiento, quizás? ¿O una tortura terrible? Imposible estar seguros.
JULIA: Pero ellos te engañaron.
FRANK: Oh, no. Me dieron experiencias que nunca podría olvidar.
Las imágenes en la laca se están volviendo más claras, y son espantosas. Laceraciones y escalpelos; carne desgarrada, abierta, revelando pulsantes órganos. Y flotando entre esas atrocidades, los rostros de los Cenobitas, y el rostro de Frank, gritando, aullando.
FRANK: Pero su placer fue mi dolor. Las alturas a las que me llevaron...
Su voz tiembla al recordar. No puede seguir. Pero las imágenes en la caja continúan apareciendo; un horror tras otro. Cuando Frank habla nuevamente, su voz está cargada de sentimientos ocultos.



FRANK: Les di mi cuerpo. Pero ellos dejaron mi espíritu aquí, en las tablas del piso. En las paredes. Contemplando el mundo, pero sin poder tocarlo jamás. Dios, han sido doce largos meses. Esperando que algo ocurriera. Alguien que viniera.
JULIA: Y la sangre de Rory te liberó.
FRANK: Hay maneras de resucitar. La sangre es una de ellas.

Durante todos estos años ha sido la *opera prima* de Valve Software la que todos hemos tomado como referencia para definir un buen juego dentro del género. Como ya sabemos hasta el hartazgo, el bien conocido Half-Life es una Conversión Total fabricada con el engine de Quake II. Pero Half-Life no alcanzó su popularidad por exhibir las bondades tecnológicas de id Software, sino por contar una historia. Es cierto que las peripecias de Gordon Freeman son vividas por el jugador gracias a pequeños trucos que Valve sacó de la galera, en especial los que tienen que ver con el uso de escenas pre programadas, llamadas *scripts* en la jerga. No menos importantes fueron otras áreas, como el diseño y las rutinas de inteligencia artificial. Pero estos trucos -de los cuales hay quienes desconfían- resultaron una magnífica herramienta para contar una historia. En conjunto, Half-Life genera una atmósfera de inmersión plena. El FPS del ejemplo no es el único; Star Trek Vogayer: Elite Force también se vale de esta técnica, y hay otros títulos de géneros ligeramente distintos o mixtos, como en el caso de Thief, System Shock 2 y Deus Ex que aplican la fórmula de Valve con idéntico éxito. Un juego en primera persona no tiene por qué ser sólo una galería de tiro, ni siquiera si estamos hablando de un arcade.





Aaron
Brian Horton / Concept Art

El gemelo de Bethany gozaba comunicando sus geniales ideas a través de elaboradas formas de arte, que poco a poco lo llevaron a la locura y la muerte. En su forma infernal, Aaron nos trae fuertes reminiscencias a los Cenobitas de Hellraiser (¡saludos, Pinhead!), atormentado por instrumentos de dolor y placer.

Clive Barker

"Generalmente los monstruos no hablan acerca de su condición, acerca de lo que son: monstruos. Lo que yo buscaba en Frank era que pudiera tener escenas de diálogo, incluso escenas románticas que ocurrieran entre él y Julia. Quería que Frank pudiera ponerse de pie y hablar sobre sus ambiciones y deseos, porque yo pienso que lo que los monstruos tienen para decir sobre sí mismos es palmo a palmo tan interesante como lo que tienen para decir los seres humanos. Por eso es que en los filmes de suspenso o de asesinatos yo siento que la mitad de la histo-

ria se pierde. Estas criaturas simplemente se convierten, y de una forma muy aburrida, en abstracciones de la maldad. La maldad nunca es abstracta. Es siempre concreta, siempre singular y siempre se encuentra en los individuos. Negar a las criaturas el derecho a expresarse como individuos, a exponer su caso, es perverso; yo quiero oír hablar al Diablo. Creo que es una actitud británica. Me gusta la idea de que podamos conocer el punto de vista del lado oscuro."

Esto decía Clive Barker a la prensa en enero de 1988, hablando acerca de *Hellraiser* (1986), la película que hoy es considerada un clásico del terror moderno, y de la cual es autor del guión. Creo que nada como esta cita describe mejor la forma de pensar de Barker. Prácticamente, todos nosotros hemos visto *Hellraiser* (algunos hemos leído además *Hellbound Heart* y su famosa serie de cuentos *The Books Of Blood*) y podemos coincidir en que el guión logra alterar los nervios y asustar mucho más que las escenas truculentas, abundantes de ganchos, entrañas, cadenas y sangre con las que Barker se ayuda para sugerir una abrumadora yuxtaposición de la maldad y el placer.

Haciendo la obvia analogía, es posible comparar el engine de un juego con los efectos especiales y puesta en escena de un filme. En cada caso, se trata de una reunión de elementos que, si son bien balanceados, pueden lograr un resultado devastador, complementando la calidad visual con calidad narrativa.



Bethany y Aaron representan el papel de hermanos que rivalizan furiosamente. Ambrose, la "oveja negra" de la familia, fue en cambio un espíritu rebelde desde el principio. Al regresar a Irlanda, muchos años después de la muerte de su padre, y perseguido por la policía local, Ambrose se lanzó al vacío, matándose...

¿Quién es Clive Barker? Es la mente que se encuentra tras algunos de los mejores ejemplos del género del terror. A su brillante, retorcida imaginación le debemos no sólo el espantoso *Hellraiser*, sino también otra espeluznante película como *Candyman*, también hoy un objeto de culto para los cinéfilos. Sus obras han sido traducidas a veintitrés idiomas y comprenden no sólo novelas y cuentos de terror, también un Best Seller infantil (*The Thief Of Always*, 1993) y trabajos de consultoría y diseño para atracciones como los laberintos temáticos de Halloween de los Estudios Universal. Recientemente, Barker vendió a los Estudios Disney en U$S 8.000.000 los derechos para una serie de cuatro novelas fantásticas tituladas *The Abarat Quartet*, de próxima publicación, junto con 200 ilustraciones al óleo de su autoría, que servirán como guía conceptual para los artistas. El contrato con la poderosa multinacional también comprende una década de trabajo, en conjunto, para una línea de productos basados en *The Abarat Quartet*: filmes, espectáculos de televisión, muestras de arte, obras de teatro, juguetes, música y montañas rusas temáticas para los parques de diversiones de Disney. Por su lado, Barker es propietario de una empresa dedicada al merchandising de Noche de Brujas, es decir máscaras, juguetes, disfraces y maquillaje.

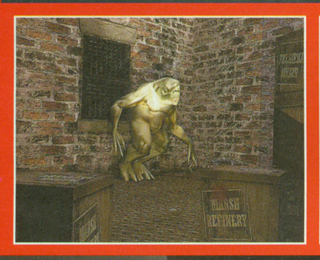
Juegos de terror

Clive Barker goza de una enorme imaginación, el don más respetable de la industria del entretenimiento. El propio Stephen King, considerado un maestro del terror, dijo refiriéndose a él: "He visto el futuro del horror, y su nombre es Clive Barker". Quien haya leído alguna de sus obras sabe de qué habla King. Las pesadillas que describe Barker, mitad perversidad, mitad lujuria, tienen la propiedad de inquietar y, por qué no, de asustar. No es fácil leer a Barker y apagar la luz para dormir. Las imágenes vuelven a encenderse bajo los párpados.

Logró innovar en el género, sin ninguna duda, y ahora se propone hacer algo similar en el mundo de los juegos. Undying representa para Barker un desafío que está



Undying, junto a *Alone in the Dark: The New Nightmare* y *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, sin duda constituyen los tres mayores eventos del género que honrarán nuestras computadoras antes de fin de año. El 2001 va a ser un año terrorífico...





deseoso por afrontar. Ha declarado en diversos reportajes que pretende cambiar para siempre la forma de ver los juegos de terror.

En el atardecer, la silueta de la mansión Covenant parece un enorme animal muerto. Los niños se escabullen por la puerta trasera y alcanzan el patio sin hacer ruido. Van con sus ropas de dormir, descalzos. El aire está quieto y tiene el peculiar perfume de lluvia que tanto les gusta. Bethany y Aaron, siempre juntos, corren tomados de la mano hacia el círculo de menhires. Lizbeth y Ambrose los siguen por el sendero que conduce al mar, más calmados; Ambrose lleva el libro con las instrucciones del ritual. Es tarde. Jeremiah, el hermano mayor, duerme en su habitación del altillo, esta vez ignorante del juego.

Los gemelos Covenant ríen la travesura. ¿Quién trae el cuchillo? ¿Quién? La tela inmaculada de sus piyamas se mancha con unas gotas oscuras, espesas. A esa hora, cuando el sol se ahoga en la húmeda Irlanda, parecen negras.

Jeremiah despierta, sobresaltado. Otra vez la pesadilla. Ambrose grita en la helada profundidad de las rompientes. La oveja negra, Ambrose; nunca ha dejado de gritar en años, ni siquiera cuando Jeremiah está despierto. ¿Por qué, por qué se arrojó al mar? Jeremiah se pone de pie. Ya no es un niño. Su cabello encanece. Está solo. El último Covenant. Solo. En el rincón, arrebujada en el polvoriento sillón de papá, Lizbeth sonríe. Lizbeth está enferma, ¿verdad? Enferma, pero ayer estaba muerta. La pequeña Lizbeth ha regresado. La piel de su rostro es una masa escaldada, purulenta, donde crecen los hongos y se revuelca la infección. Algo se arrastra fuera de su boca.

La idea para Undying nació cuando Steven Spielberg se mostró ansioso por producir un juego de terror. La premisa era hacer el juego como un FPS (un arcade en primera persona), innovando en el trayecto, como todas las compañías intentan hacer, aunque pocas lo consiguen. Spielberg quería algo que realmente valiera la pena, no un título del montón.

El equipo de 20 creativos de DreamWorks Interactive, liderado por Dellenkamp Seifert, adquirió entonces la licencia del Unreal Tournament Engine y se puso -hace 19 meses- a trabajar sobre unos bocetos preliminares, inspirado en filmes como *Alien el octavo pasajero*, *Hellraiser*, *Drácula*, y en juegos como

Lizbeth

Brian Horton / Concept Art

Lizbeth fue la primera en morir de los cinco hermanos Covenant. Su paso por la alta sociedad inglesa se vio interrumpido al sufrir una enfermedad que la obligó a retornar a la remota mansión natal, donde murió presa del dolor. Ha vuelto a vivir sólo para cumplir el cruel pacto original. Hordas de súcubos la rodean.



Bethany, la gemela de Aaron, fue cruel y ambiciosa desde pequeña y hasta su violenta y desgarradora muerte. En su forma demoníaca, el monstruo domina las más obscenas formas de vida que residen en la tierra, bajo nuestros pies, y en la oscuridad, a nuestro alrededor.

Alone in the Dark y Resident Evil, con los cuales guarda un claro parecido en cuanto a atmósfera. Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft y Clive Barker también estaban presentes en la mente de Seifert. La mayor fuente de inspiración provino, sin embargo, de Half-Life, el FPS que redefinió el género en su momento y que actualmente es el elemento de comparación por excelencia cuando se habla de mezclar acción con aventura. Si Half-Life es un vivo ejemplo de un FPS de ciencia-ficción y marcó una epopeya, Undying sería su equivalente en el género del terror. De hecho, en la industria comenzaron a referirse a Undying como "el Half-Life del año 2001", y no sin motivos. El proyecto, que será publicado por Electronic Arts en estos días, se mantuvo en secreto prácticamente hasta ahora, aunque corrían rumores suficientes para entusiasmar a cualquiera.

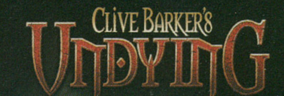
Siempre bajo la orientación de Seifert, los ejecutivos de DreamWorks tomaron contacto con Clive Barker, haciéndose eco de sus trabajos en la industria cinematográfica y con la intención de que el maestro del terror aportara su arte al núcleo de Undying. Barker no estaba interesado en los juegos (es más, les prestaba tan poca atención que hasta pensaba que *Super Mario Bros* era todo lo que tenía el mundo del entretenimiento electrónico para ofrecer; además, odiaba a ese juego en particular).

Sin embargo, luego de expuestos los bocetos preliminares y de haber observado las posibilidades del motor gráfico de Epic Games, Barker cambió de opinión bruscamente. Más que colaborar en el diseño y consultoría del juego, pidió que le permitieran agregar una línea narrativa fuerte, basada en la personalidad de los protagonistas de la historia. Así, nacieron las retorcidas vidas de los cinco hermanos Covenant. Cada uno con una personalidad real, con la fuerza de lo viviente. Reescrita por Baker, la historia se volvió intrincada, aterradora. Lo humano convirtiéndose en inhumano. "Tenemos que revolucionar el género", dijo. "Los juegos de computadora están donde estaban las películas en 1930. Nadie hizo todavía *Intolerance*. Nadie hizo *Birth of a Nation*. Pero se hará. Y quizás nosotros lo hagamos. Pienso que estamos trabajando con una criatura recién nacida. Aún cuando la tecnología sea increíblemente sofisticada, lo que se hizo hasta hoy con esa tecnología no es sofisticado. Hay un largo camino por recorrer. Ahora tenemos que concentrarnos en el corazón, en algo que movilice a la gente."

Con la supervisión creativa de Barker, Undying cambió de nombre a Clive Barker´s Undying y se convirtió de un simple arcade en un FPS pretensioso, gobernado por una historia de avaricia y venganza. Si el equipo de DreamWorks tiene éxito o no, lo sabremos pronto. No nos vendría nada mal un

El multiplayer de Undying

Aunque en el kit de prensa cedido por EA no se lo menciona, se supone que Undying tendrá un modo multiplayer. No se espera que sea el fuerte del juego, pero de todos modos parece interesante. En esta modalidad sería posible elegir a los combatientes entre todos los protagonistas de la historia, que aparecerán en el campo de batalla completamente equipados, al estilo Rocket Arena. Sólo sería posible recoger algunos objetos mágicos y municiones. Seleccionando de una lista de hechizos, se podría especializar el alter ego de los jugadores en una determinada fuente de poder, un poder susceptible a fuerzas contrarias, con lo cual adquiriría suma importancia la elección correcta de los hechizos de acuerdo al enemigo que deberemos enfrentar. ¿Veremos esta forma de juego en el producto final?



nuevo Half-Life actualizado a los tiempos que corren. El engine de UT ha sido modificado con minuciosidad y lo acompañan el esperado paquete de luces dinámicas, partículas, sombras en tiempo real e Inteligencia Artificial especialmente programada para matar.

Los Covenants

Al llegar Barker al departamento de arte de DreamWorks, se encontró con un protagonista estereotipado. El personaje en cuestión se llamaba Count Wolfram Magnus (¡muhahaha!) y era un tipo calvo, con ropa excéntrica y los brazos tatuados. El maestro quería, en cambio, un hombre común, más simple, que no enfrentara el horror como un héroe sino como alguien a quien no le queda más remedio que actuar y defenderse. No por ello dejaría de ser un héroe, en realidad, y se tornaría más creíble y cercano al jugador.

Barker sepultó a Magnus. En su lugar, los jugadores asumen el rol de Patrick Galloway, un especialista en ocultismo que al momento de conocer la mansión Covenant tiene una vasta experiencia en lo sobrenatural. El año es 1923. Galloway recibe una carta desesperada proveniente de un viejo camarada de armas, Jeremiah Covenant, con quien ha servido durante la Primera Guerra Mundial. Covenant -el más grande de cinco hermanos y el único vivo- se encuentra al borde de la muerte, y le implora que viaje tan pronto como sea posible a la ancentral mansión Covenant, en la costa de Irlanda. Jeremiah está convencido de que Galloway sería capaz de revertir lo que él cree se trata de una maldición que ha mortificado a su familia, dejándola empobrecida y moralmente quebrada.

Ambos padres de Jeremiah están muertos; su madre falleció al dar a luz a su quinta hija, Lizbeth, en tanto el padre ha sido violentamente asesinado. Apenas llegado Galloway a la casa Covenant, descubre que los cuatro hermanos muertos han regresado a la vida, digamos que en forma muy precaria, y poseen una ilimitada codicia, crueldad y depravación.

Durante su primer encuentro, Jeremiah cuenta acerca de un juego infantil en el cual los cinco niños imitaban rituales que el propio Jeremiah había encontrado en un libro escondido en la polvorienta biblioteca. El ritual debía ser realizado en un antiguo círculo de menhires situado en las tormentosas aguas que golpean la costa. Los niños usaban un anillo de rocas erigido en los campos de la propiedad, sin saber que la aparentemente inocente imitación del ritual sería la causa del siniestro y fatal resultado.

Cada uno de los hermanos no muertos ha retornado a la vida para terminar lo que fuera iniciado años atrás en el círculo de

Patrick Galloway
Concept Art / Brian Horton
Clive Barker's Undying

La música eterna

La extraordinaria banda musical de Clive Barker´s Undying pertenece a Bill Brown, un artista californiano cuya experiencia proviene de trabajar para directores y productores de la talla de Michael Crichton, Oliver Stone, Steven Spielberg y Tom Clancy. Es el autor de la música original de The Lost World: Trespasser, Tom Clancy's Rainbow Six y Rogue Spear, y del más reciente Michael Crichton´s Timeline; además, colaboró en el sonido y música de Quake III Arena y en el futuro Anachronox.
La música que podemos escuchar en Undying tiene origen celta, y en su gran mayoría se basa en el uso de coros y tonos dramáticos.
El propio Bill ofrece una muestra de la música del juego en su sitio web en *www.billbrownmusic.com*, de donde es posible descargar dos muestras: "Undying Main Theme" y "Monastery Destruction". Recomendados.



Lo imperecedero

La presencia de Clive Barker prácticamente asegura que el juego tendrá un nivel narrativo excelente. Claro que no basta con una historia firme, aunque logre perturbar. También existe una parte técnica que es necesario resaltar pero que, en este caso, no es un elemento aislado porque la historia utiliza las posibilidades del engine y ambos se retroalimentan para lograr una atmósfera turbadora, cuyo fin es sumergir al jugador hasta ahogarlo.

La aventura de Patrick Galloway lo llevará a explorar diez áreas que incluyen la inmensa mansión de los Covenants, sus alrededores, cuevas neolíticas, un monasterio en ruinas, la ciudad maldita de Oneiros, un lugar denominado Pirate's Cove y oscuras catacumbas, presumiblemente llamadas Eternal Autumn. El trayecto será a través del tiempo y en planos alternos de existencia, un viaje que en todo momento atravesará





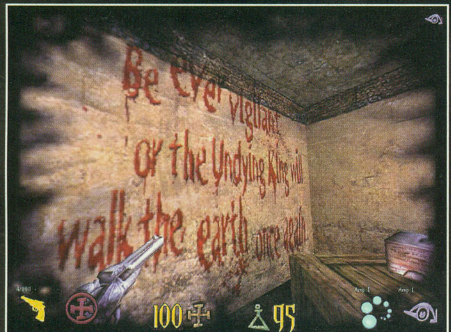
rocas. Se trata de una horrible maldición que dicta que, cuando el último de los hermanos muriera, el verdadero significado de las rocas sería revelado.

Con el fin de salvar a su amigo y deshacer la maldición que destruyera a la familia, Patrick deberá enfrentar a los cuatro (en realidad, cinco) monstruos y a las aterradoras criaturas que los demonios pueden invocar y controlar. Además, se inmiscuirá en la lucha el rival de Galloway, un nigromante llamado Otto Kiesinger, quien espera tomar el control de la fuente de poder encerrada en la maldición. Por fin, Patrick descubrirá una fuerza malvada más antigua y poderosa de lo esperado, el Rey Imperecedero (The Undying King). El monstruo había intentado penetrar en nuestro mundo muchos años atrás, pero fracasó cuando fuera encerrado a través de un sacrificio humano hecho y enterrado bajo el mismo círculo de menhires donde los niños solían jugar.

Jeremiah

Jonathan Gregersøn / concept art

El mayor de los cinco hermanos Covenant ignoraba que el ritual del círculo de piedra devendría en la más espantosa de las muertes. Sirvió como soldado durante la Primera Guerra Mundial, donde conoció a Patrick Galloway. Solo, intentó enfrentar la maldición de su familia, hasta que decidió solicitar ayuda.





propio transcurso de la acción, y esto es lo que podría elevar a Undying sobre los demás FPS en existencia.

El resto de las armas son variaciones de aquellas tradicionales de la época Victoriana (escopetas, cócteles Molotov, cañón de guerra tibetano y una guadaña celta). DreamWorks ha perfeccionado un sistema para poder seleccionarlas con extrema rapidez y precisión, lo mismo que a los hechizos, los cuales invocaremos eligiéndolos desde una rueda sensible al mouse que aparecerá en pantalla. Cada hechizo tiene cinco niveles de potencia, y puede ser mejorado al progresar el juego. Si se mejora uno solo, el efecto podría ser devastador para ese poder, llegando en determinadas situaciones a atravesar un cuerpo sólido, por ejemplo una pared.

regiones que pertenecen a la fantasía aterradora de Clive Barker y que estará preparado, según las palabras de Dell Seifert, para hacernos brincar de la silla.

La aventura tendrá puzzles, mucha acción, magia arcana, partes donde será necesario pasar desapercibidos -varios niveles han sido concebidos con esto en mente- y varias armas para elegir. Entre ellas, el Scrye (Gelziabar Stone), que pueden ver en uno de los videos que acompañan esta nota desde el XCD 1, es una de las más relevantes. Se trata de una piedra que tiene la propiedad de brillar cuando Galloway se encuentra cerca de algo sobrenatural. Al utilizarla, presenciaremos hechos del pasado que servirán para prevenir un ataque o para salir indemnes de una situación difícil. A veces, estas imágenes fantasmagóricas servirán para comprender ciertos detalles ocultos de la historia creada por Barker, a veces para ver algo sólo visible en otro plano de la realidad. Otras, para ser testigos de algo que no hubiéramos querido. Aquí es donde entran en juego los scripts, tan beneficiosos para Half-Life y que el engine de Unreal Tournament no tiene problemas en implementar. La historia tomará forma durante el

La magia tiene efectos tanto positivos como negativos: el hechizo Skullstorm forma un carrusel de calaveras en torno al personaje, sirviendo de escudo, y cuando detecta un enemigo se lanza al ataque, estallando en sus proximidades, aunque lo malo es que tal demostración de poder podría alertar a enemigos que ni siquiera nos hubieran visto de otra forma.

Una característica más, por lo visto también implementada en Call of Cthulhu, es la que nos hará perder visión o alterará nuestra puntería durante unos segundos, luego de haber sido golpeado y herido.

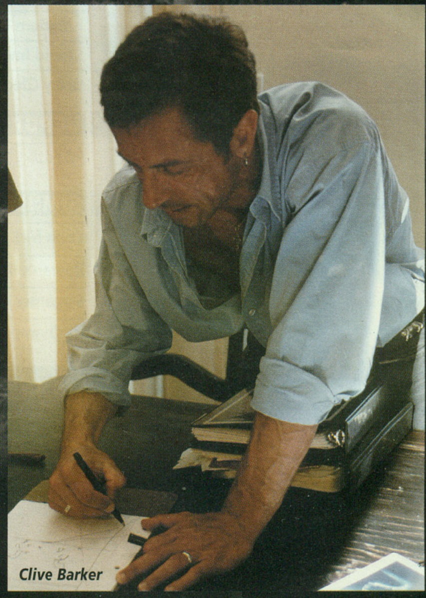
La IA permite que los monstruos trabajen en equipo para emboscarnos. Los llamados Drinen, Howlers, Verago, Hounds of Gel'ziabar, Sleeds y Monto' Shonoi pueden rodearnos y asesinar con rapidez, o bien solicitar refuerzos y cubrirse para no recibir daño.

Estar atentos al sonido es fundamental para sobrevivir, ya que a veces un ligero murmullo o chasquido es el único indicio del peligro que acecha en las sombras. La ambientación incluye el aullido del viento, ocasionales gritos humanos y aleteos que surgen de la niebla y rozan nuestras lastimadas cabezas.

Ver todas estas virtudes juntas en un juego no es cosa para dejar pasar. Y hay más.

Cada bestia que enfrentemos requiere una estrategia de ataque y defensa, porque seremos continua y violentamente emboscados. Si bien la vista es en primera persona, al momento de morir la cámara se moverá para mostrarnos nuestra propia muerte. Esto es bueno, porque cada monstruo tiene una forma especial de despedazarnos, desgarrarnos, morder. Hay unas treinta formas diferentes de perecer en Undying. Me pregunto si alguien se dejaría matar para verlas.

Yo creo que sí... es parte del placer.


Clive Barker

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Counter-Strike 1.0	90%
Colin McRae Rally 2.0	90%



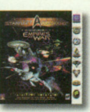
Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Taldren / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 555 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 1-6 jugadores Vía LAN o Internet, Módem y Serial

PROMEDIO 82%

Starfleet Command II: Empires at War



Más y mejor

Por César Isola Isart

Starfleet Command es uno de los juegos del universo trekker que más acogida tuvo en el mercado. Por eso fue que hace poco salió una versión Gold y ahora nos encontramos jugando su secuela. Y si no fuera por el reciente Elite Force, casi todos los aficionados catalogarían aquella primera parte como el mejor juego de la serie.

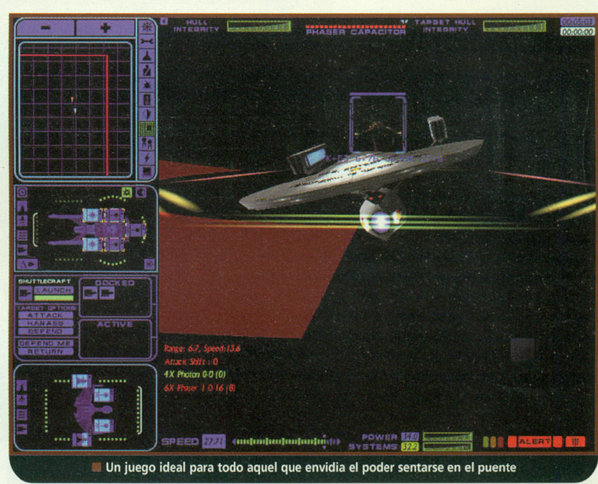
Ahora con nuevas razas, mejores gráficos y nuevas opciones, Interplay repite la fórmula, renovándole los aires a todos aquellos fanáticos que seguían jugando la primera entrega.

Así empezaron Kirk y Picard. Segunda Parte.

Recordemos... año y medio atrás, Interplay peleaba la licencia de Star Trek junto a Microprose y entre los dos llenaban el mercado de juegos que llevaban el nombre de esta serie. Entre estos títulos se destacaba Starfleet Command, una mezcla de estrategia, simulación y arcade en el que dirigíamos el puente de una nave insignia eligiendo movimientos de ataque o evasivos, subiendo o bajando la potencia de los escudos o aumentando el poder de fuego. En definitiva, un juego que no tenía muchos precedentes y que gustaba tanto por ser original como por lo entretenido, principalmente si eras trekker.

Una pinturita... un poco cara

Sin duda, lo primero que uno dice al verlo se traduce como un simple balbuceo, que se explica viendo los increíbles gráficos que esta nueva entrega de SFC nos ofrece. Claro, sin duda también se explican al decir que el juego, según el resto del equipo, puede llegar a pedir como mínimo un Pentium III de 500MHz... Una cosa implica la otra.



Un juego ideal para todo aquel que envidia el poder sentarse en el puente

Técnicamente se ve perfecto, eso está claro ¿Pero cuántos lo pueden jugar? Damos por hecho que muchos quedarán afuera y todavía nos preguntamos si valía la pena. Para el caso, quien posea tal micro podrá ver gráficos realmente espectaculares, que nos hacen jugar SFC2 de pies a cabeza con tal de poder apreciar todas las naves, efectos, planetas y bases espaciales. Los modelos de daños, las explosiones, las luces, realmente todo este aspecto está mucho más que cuidado, lo que nos lleva a decir que si lo que te gusta de Star Trek son esos contados capítulos en donde se enfrentan flotas de la Federación contra los Klingon, o querés revivir en manos propias esa vieja rivalidad de estos últimos para con los Romulanos, sin duda te va a gustar, aunque sea ver, los combates que se producen en este impresionante juego.



Además de verse bien, trae amigos

Seamos sinceros ¿quién ganó SFC con las seis razas? Solo contados trekkers, que seguramente cuando terminaron clamaban por más batallas, pero por lo general se jugaban las campañas de la Federación, Klingons y

Romulanos, o sea los más conocidos de la serie, y no tanto las de los Gorn, Hydran y Lyran... Pues para que puedan tomarse revancha, ahora tienen de nuevo esas seis razas, más otras dos de yapa (las revanchas siempre son complicadas de llevar a cabo), los Mirak y el Interstellar Concordium, lo que nos lleva a un total de... ¡ocho campañas! Algo inédito dentro del mundo de los videojuegos, que normalmente reducen la situación a dos bandos que se odian entre sí y que, para peor, muchas veces son similares y sólo cambian el dibujo de las unidades. Y eso es lo mejor en SFC2, porque tanto las razas como sus naves están bien diferenciadas entre sí. Unos son más agresivos, otros más diplomáticos, algunas naves llevan más armas, otras son más rápidas, todo depende de quién elijamos para jugar.

Razas

United Federation of Planets: Diplomática como siempre, la más idealista de todas las razas, siempre buscando una solución pacífica. Sus naves se limitan a contestar el fuego, e intentan no disparar primero, son el equilibrio en cuanto a armas y maniobrabilidad.

Klingon Empire: Como es de esperar, guerreros de puro honor dispuestos a morir en batalla defendiendo Qo'nos. No se expanden de una manera muy pacífica que digamos y sus naves, muchas con dispositivos de desfasaje, cuentan con gran poder de fuego, aunque con pocos escudos.

Romulan Star Empire: El imperio más agresivo del juego (no sabemos por qué, dado que en la serie son más soberbios que otra cosa). Creen estar destinados a gobernar el universo, y para ello cuentan con naves de todo tipo, tanto veloces como fuertemente armadas, además de poseer tecnología de desfasaje.

Interstellar Concordium: Compuesta por doscientos sistemas ocupados por sesenta razas que creen que la paz, el orden y un buen gobierno son fundamentales. Tecnológicamente muy avanzados, sus naves resultan ser muy poco maniobrables, pero muy fuertemente armadas y con poderosos escudos.

Mirak Star League: En su siglo y medio de vida, lleva como currículum seis guerras con la Federación, y aunque actualmente reine una atmósfera de cooperación mutua, la tensión parece presente todavía. Cuenta con naves grandes, que llevan primordialmente misiles (más incluso que un Starbase).

Hydran Kingdom: Fueron invadidos por los Klingon, pero ahora, libres, tienen como filosofía no atacar si no se les ataca. Prefieren expandirse tecnológicamente y no tanto por territorios y sus naves son, sin lugar a dudas, las peorcitas de todas.

Lyran Star Empire: Algo así como Klingon con forma de gatos. Apasionados guerreros, que piensan en el enemigo como un amigo. Sus naves, equipadas principalmente con disruptores, son rápidas y con gran poder de fuego, pero tienen un punto débil: poca energía.

Gorn Confederation: Llevan en su historial varios choques con los romulanos y una alianza con la Federación. Se los considera, a pesar de su apariencia, sumamente inteligentes y cuentan con naves pesadas que poseen como arma principal un torpedo de plasma. Poseen además fuertes escudos.

Sobre la misma base

Desde luego es una secuela, y como tal, el estilo de juego es el mismo que en el anterior. O sea, debemos elegir una de las razas, tomar la nave que nos den, y a medida que avancemos, ir ganando prestigio para así mejorar la tripulación o conseguir nuevas naves. En definitiva, sigue siendo una adaptación para PC del juego de tablero Star Fleet Battles, con los típicos agregados para que sea una versión jugable en computadora y no un bodrio total.

Haremos uso de todo el poderío de la flota Klingon.

Concluyendo, muy recomendable para seguidores de la serie, que estarán contentos porque nuevamente un producto de Star Trek es jugable, y al mismo tiempo enfadados pensando: "¿Por qué no pueden avanzar en el tiempo y poner naves cardasianas y del Dominio en vez de las de estas denominadas... razas?"; también recomendable para quien no sea trekker o tenga complejos, dado que encontrará varios géneros unidos bajo un mismo título. Aunque, como siempre, si odiás este universo, abstenete incluso de mirar la tapa.



QUE TIENE: Un buen juego de Star Trek, algo pocas veces visto.
LO QUE SI: Sin duda los gráficos son lo que más resalta. Ocho razas, bien diferenciadas, para elegir.
LO QUE NO: Los Requerimientos. Si bien es fácil de aprender a jugar, dominarlo por completo lleva su tiempo.

82%
EXCELENTE

BattleLAN CENTER

Lavalle 845 Cap Fed. Tel: 4394-9200

Dentro del video juego "Magic Center"

TORNEO

COUNTER-STRIKE

EQUIPOS DE 8 PERSONAS

DOBLE ELIMINACION

PRECIO: $5 POR PERSONA

FECHA: 25 DE FEBRERO

INSCRIPCION: "A PARTIR DE HOY"

CIERRE DE INSCRIPCION: 25 DE FEB

PREMIOS:

1 Puesto: 20 hs gratis en BattleLAN para cada uno

2 Puesto: 15 hs gratis en BattleLAN para cada uno

3 Puesto: 10 hs gratis en BattleLAN para cada uno

4 Puesto: 5 hs gratis en BattleLAN para cada uno

LAS PERSONAS QUE PARTICIPEN EN EL TORNEO TENDRAN UN 50% DE DESCUENTO PARA PRACTICAR TODOS LOS DIAS DE 10 A 13 HS

Concurrir personalmente para la inscripción o solicitar informacion al teléfono: 15-5-1033889

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX, TCP/IP



Call to Power II

Sid todavía no tiene por qué preocuparse

Por Sebastián Riveros

Luego de haber izado la bandera blanca en la larga batalla por el uso del nombre Civilization, Activision contraataca con Call to Power II. Mientras que Sid Meier se encuentra muy ocupado desarrollando la tercera parte del famoso juego, Call to Power se las ingenia para entretener. Pero sin Sid, la civilización no es la misma.

Cuando Microprose sacó a la venta la versión original de Civilization, la historia de los juegos de PC cambió para siempre. Ni siquiera su creador se imaginaba el impacto que el concepto y el diseño de Civ tendrían sobre la escena del videojuego. Luego llegó Civ 2, una secuela que aun hoy continúa siendo jugable y entretenida. Si bien se puede decir que Alpha Centauri es el sucesor espiritual de Civilization, otras empresas han intentado emular la receta de crear un juego que nos permita guiar un imperio desde sus primeros días hasta el lejano futuro. Activision lo intentó con Call to Power, un juego que agregaba varios elementos pero que complicaba innecesariamente la receta de Sid Meier. En muchos sentidos, se puede decir que Call to Power II triunfó donde fracasó su predecesor. Sin embargo, aún faltan varias cosas por pulir.

Una buena noticia es que el juego ha sufrido varios cambios y mejoras desde su primera versión. Este es un juego que está más cerca de lo que esperábamos de la primera entrega, Civilization: Call to Power. La mala noticia es que los cambios no son suficientes. Se podría haber hecho todavía más para mejorar el juego. Lo primero que salta a la vista es que la interface esta bastante mejorada. Los menúes son ahora más intuitivos y de fácil acceso, algo muy importante si queremos tener un poco de orden al llevar adelante nuestro imperio. Call to Power es muy sencillo al principio, pero en las fases finales se hace trabajosos vigilar el progreso y la actividad de cada una de las ciudades. Afortunadamente, podemos automatizar la producción sobre la base de una premisa como crecimiento urbano, expansión militar u otras. Esto nos permite soltar nuestros perros de guerra sobre el mundo sin andar pendientes de rebeliones, pedidos de acueductos y otros problemas que siempre aparecen. Los problemas de balance entre unidades han desaparecido y la IA ya no abusa de ciertas unidades muy molestas como el tratante de esclavos, el clérigo o el abogado. Desafortunadamente, el juego se estanca un poco a partir del turno 20. Se hace difícil descubrir con rapidez una forma de gobierno para aumentar la felicidad y productividad de nuestros leales súbditos. El árbol tecnológico no parece tener una progresión tan lógica como la de Civ 2 u otros juegos similares. Este problema tiende a desaparecer una vez que descubrimos la Monarquía o la República. Los gráficos tampoco han cambiado desde la última vez y las animaciones son un tanto pobres.





En síntesis, Call to Power II es un buen juego de estrategia, expansión y conquista. Pero también es un juego que desperdicia demasiadas oportunidades. Si bien los cambios lo hacen superior a su antecesor, muchas de esas mejoras ya se aprecian en otros juegos del estilo, como Alpha Centauri. Si no jugaste la primera parte o estas desesperado por ejercitar tu dictador interior, Call to Power II puede ser lo que necesitás. Si no es así, tal vez convenga armarse de paciencia y esperar Civ3.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mejora sobre el juego original de expansión y conquista.
LO QUE SI: Nuevas unidades, más y mejores unidades de guerra futura, maravillas del mundo.
LO QUE NO: Se hace un poco lento, ciertos "préstamos" de otros juegos, gráficos muy estáticos.

69%
BUENO

Y AL FINAL, FANTASY





PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bungie / Microsoft
INTERNET: www.bungie.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D, CD-ROM 6x, 650 MB libres en el disco rígido, Windows 95 / 98
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Oni

Pese a sus propias auto limitaciones, Oni debe ser tenido en cuenta por todos los amantes de los juegos de acción

Por Maximiliano Peñalver

Oni era un juego esperado. No solo en la editorial, sino que toda la comunidad de jugadores estaba pendiente de su lanzamiento. A algunos los atraía su influencia estética del manga y el anime, y a otros lo que prometía dentro del género de los juegos de acción en tercera persona.

El tema del manga y el anime se vio resumido prácticamente al diseño de los personajes principales, al argumento (que en definitiva deja bastante que desear) y a la secuencia inicial y final del juego, la primera una compilación de escenas (sin mucho sentido que digamos) y la última un corto de medio minuto para cerrar la historia. El resto de las secuencias que veremos durante el juego están realizadas con el engine y no son nada del otro mundo. Los personajes ni mueven la boca al hablar y aparecen cuadritos con dibujos 2D de cada uno en el momento en que dicen sus líneas, como para rellenar un poco y de paso resaltar algo más el hecho de que el juego se inspira en la cultura oriental. Sin embargo, las voces (que están en inglés) son bastante buenas y, de hecho, lo mejor del aspecto sonoro general, ya que la música brilla por su ausencia y los efectos de sonido son básicos y de poca calidad.

Por otra parte, y como juego de acción, el fuerte de Oni es sin lugar a dudas su sistema de combate. Ya sea mano a mano o mediante el uso de las diversas armas que veremos a través del juego, ésta es la única razón y motivo por la que atravesaremos los 14 largos, larguísimos niveles que tiene el juego sin aburrirnos, y prácticamente sin darnos cuenta.

Las opciones

Oni no se destaca justamente por poseer una gran variedad de opciones. Aunque no lo puedan creer, no contamos ni siquiera con la posibilidad de redefinir ninguna tecla (salvo alterando un archivo del juego llamado key_config.txt) ni de utilizar un pad. Y aunque a la larga nos terminamos acostumbrando a los que vienen predefinidos, nos parece un detalle flojo de parte de los programadores. Por lo demás, sólo nos queda mencionar que podemos alternar entre varias resoluciones, elegir entre tres niveles de dificultad y cargar un juego salvado.



Los escenarios son grandes y complejos, pero para nada interactivos.

A vos, ¿te Konoko de algún lado?

El juego comienza con una sesión de training, como para acostumbrarnos a algunas combinaciones de los controles, que nos serán imprescindibles en puntos clave del juego.

Aquí conoceremos al personaje que nos acompañara durante todo el juego y sobre el que recae más de un secreto, Konoko. Ya de entrada, los demás personajes que nos guían nos dan a entender que Konoko no es un ser humano común y corriente, pero para tener una vaga idea de qué es lo que está pasando o qué es exactamente, tendremos que atravesar prácticamente la mitad del juego, donde la cosa se pone un poco más interesante.

Y es que Oni parece un caso similar al de Diablo II. Los primeros niveles son bastante básicos comparados con los de la segunda mitad del juego, y aunque siguen teniendo una calidad de texturas y diseño bastante lamentables, son mucho más interesantes de recorrer que los demás, poseen mejores efectos y en general son un poco más complejos. Por ejemplo, presentan una mejor utilización de luces de colores o pequeños efectos, como vidrios que estallan en pedazos a consecuencia de las explosiones de disparos propios y ajenos.

¿Y entonces?

Sí. Oni tiene escenarios pobremente diseñados y repetitivos (como un modelo de computadora a la que vimos no menos de 300 veces durante el desarrollo del juego). La historia no motiva en lo más mínimo durante varios

niveles y tiene decenas de detalles consoleros que más de uno considerará como problemas graves. Oni no nos deja salvar en cualquier lugar (hay Save Points que se activan cuando llegamos a ciertas áreas, otro aspecto de consolitis aguda), hay pocos personajes para interactuar y generalmente lo único que hacen es darnos munición o energía. También, y al mejor estilo Doom, nos vamos a pasar la mayor parte del tiempo recorriendo pasillos para activar un interruptor que nos abre una puerta, en la que encontramos otro interruptor que nos abre otra puerta, que tiene... SÍ, otro interruptor.

Y las pálidas continúan. No tenemos un mapa para guiarnos, pero contamos con una brújula que por lo menos nos orienta. No tiene multiplayer. A algunos niveles bastante complejos es posible pasarlos corriendo y no tomándonos el trabajo de luchar contra todos (lo que nos señala una falla grave en el diseño). Encima y como coronita del postre, entre nivel y nivel no nos queda nada en el inventario. Ni cargas de energía ni armas, ni nada. ¿Por qué? Solo Bungie lo sabe...

La gran sorpresa recae en el complejo sistema de combate que, ya sea mano a mano o mediante una selecta variedad de armas (con la lamentable omisión de alguna que sirva para el combate cuerpo a cuerpo), significan la razón de ser del juego e increíblemente el elemento que hace que (casi) todos los aspectos negativos de Oni queden momentáneamente en el olvido.

Piña-patada-piña y algún que otro tirito

El modelo de combate de Oni es de alta calidad. Incluso apostamos que varios juegos de lucha desearían tener el sistema de colisión o la variedad de movimientos que nuestra protagonista posee. No sólo poseemos un par de decenas de movimientos (algunos se realizan mediante una secuencia de teclas) sino que, a medida que vayamos progresando en los niveles, se nos irán habilitando otros nuevos más complejos de realizar. También iremos encontrando o quitándoles a los guardias de turno las armas que utilizan para nuestro propia defensa. Aunque parezca gracioso, Oni sólo nos permite llevar un arma con nosotros, por lo que tendremos que ser muy cuidadosos en el momento de seleccionar la más adecuada a nuestra presente situación. Existen dos tipos de ellas o, mejor dicho, de cargadores. Los hay de energía y de munición. Es vital, a la hora seleccionar el arma con la que nos quedemos, chequear la cantidad de cargadores que llevamos encima para la misma. En nuestro camino encontraremos desde rayos paralizantes hasta una rarísima arma que lanza una especie de nube tóxica que persigue a su objetivo a donde quiera que vaya.



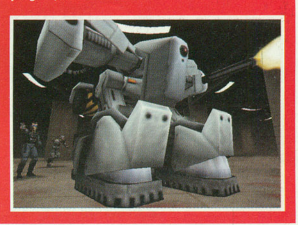
La inteligencia artificial de los soldados aliados, que nos ayudan en algunos combates, y de los enemigos en general, es bastante más avanzada que lo común. Unna vez que estos últimos nos detecten, será muy difícil perderles el rastro. Incluso a veces parecería que trabajan organizados y, mientras uno nos golpea, el otro recoge el arma que se nos cae, la recarga y comienza a dispararnos sin contemplaciones, incluso si tienen alguna alarma cerca se van derechito a hacerla sonar para que vengan refuerzos. Tampoco servirá de mucho escapar, ya que sólo vamos a lograr que en vez de pelear contra uno o dos enemigos terminemos enfrentándonos a cinco en forma simúltanea.



¡Tomá! Y si volvés a amenazarme con denunciarme a los de la Fox, te encajo otra.

¡Se busca!

A cualquier alma caritativa, se ruega dar a conocer el paradero de Robot Blanco, alias "Frigidaire", que se encuentra desaparecido de Oni, juego en el que, supuestamente, debería estar. ¿O es que Bungie se la pasó publicitando esta foto en cuanto aviso sacó o kit de prensa nos mandó, para luego terminar sacándolo al demonio? ¿Qué función cumplía dentro del juego? ¡Queremos saber!



Para terminar

El juego, por lo demás, no presenta muchas variantes en el desarrollo, salvo que cerca del final deberemos tomar una importante decisión. Dependiendo de lo que hagamos en ese momento, la pelea final será totalmente distinta, por lo que les recomendamos jugarlo nuevamente desde ese punto para ver las dos alternativas.

Oni posee demasiados bajones para llegar a ser el clásico que todos esperábamos, pero sin embargo, y a base de darle un chance a los primeros niveles, que son bastante aburridos, vivir las aventuras de Konoko es una opción valida para los amantes de los juegos de acción que le perdonen a este Oni las limitaciones que le impusieron sus propios diseñadores.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de pelea en estado puro que incorpora un innovador sistema de combate en tercera persona.
LO QUE SI: La variedad de movimientos y la agilidad de los combates. La inteligencia artificial de los enemigos, que nos obliga a planificar cada ataque cuidadosamente. Es largo, divertido y adictivo.
LO QUE NO: Escenarios de cuarta y poco variados. Diseño de niveles realmente deprimente. La (poca) música que tiene, no existe. Tener que volver a revivir la época del switch-puerta, switch-puerta. Las ganas de tirar el CD por la ventana si nos matan a dos pasos del Save Point.

69%
BUENO

PROMEDIO
74%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: The Collective / Simon & Schuster Interactive
INTERNET: www.simonsays.com/thefallen_site
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 165 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Star Trek Deep Space 9 The Fallen

Tres para todo

Por César Isola Isart

Luego de mil problemas y cambios de fecha, con una salida al mercado bastante complicada, The Fallen ve la luz y llega hasta las manos de todos los amantes de los juegos en tercera persona y de, principalmente, todos los trekkers.

Cambio de escenario

Por una razón muy simple –vender- siempre se ha optado por programar juegos basados en la serie clásica y la nueva generación. Por lo general, nadie compra un juego de Star Trek, a menos que le guste la serie. Entonces, si al fanático no le atrae tanto DS9 y Voyager como las otras dos, ¿para qué utilizar esta licencia? Esa es la pregunta que pegó siempre entre las compañías de software, y un claro ejemplo de esto fue Harbinger, el otro juego basado en Abismo Espacial Nueve, que a pesar de tener muchas cosas a su favor, fue un rotundo cero a la izquierda a la hora de las ventas. La nueva pregunta es si The Fallen romperá con este hito. Elite Force le abrió la puerta a muchos nuevos jugadores que ya no ven a esta serie de reojo, pero veremos con el tiempo si se mantiene abierta o se cierra nuevamente.

Nuevas caras, viejo estilo de juego

Tal vez lo único nuevo que aporte este producto es dicho cambio de escenario, dado que el estilo de juego no varía mucho de cualquier otro arcade en tercera persona, incluso con menos opciones. Nuevas caras llegan a nuestras computadoras, diremos adiós a Data y a Picard, ya no escucharemos la voz de Sulu, presente en todos los juegos de la serie clásica; ahora manejaremos a Sisco, Kira y Worf, y nos comunicaremos con el resto de la tripulación de la base espacial, y lo que es importante aclarar dentro del marco que nos rodea, es que está situado bastante antes del final de la serie y la historia se basa en la lucha por obtener las orbs de los Pah Wraiths, capaces de abrir un segundo WormHole.



Un, dos, tres... ¿Strike?

A su vez, tiene dos puntos fuertes. Muy fuertes. Uno sin duda son los gráficos, que se miren por donde se miren son excelentes. Hay que agradecer mucho al engine de Unreal Tournament, que hace su mayor aporte como era de esperar en los personajes, apartado en el cual gana con facilidad la amistosa pulseada que jugaba con Elite Force. Están tan bien detallados que por fin uno puede reconocer fácilmente a todos los personajes. Y gracias a esto, se optó incluso por hacer todas las animaciones, de principio a fin, con el engine que posibilitó dicha maravilla gráfica. El resto del apartado técnico no se destaca, pero tampoco desentona. Mientras el sonido y la música nos van metiendo poco a poco en el juego, la pesada e insulsa interface se encarga de sacarnos. Digamos que hacen una pareja perfecta.

El otro punto fuerte es tener tres juegos en uno. Y esto es porque al comenzar una partida, debemos elegir un personaje y jugarlo con él desde el primer nivel hasta el ultimo. Claro que lo bueno de esto es que cada uno tiene sus propios escenarios, basados por supuesto en la misma historia, pero encarnada de distinta manera. Así entonces, jugaremos ágilmente por decorados con un poco menos de acción, manejando a Kira, o saltaremos a la fuerza y brutalidad klingon con Worf. Lógicamente, si lo que queremos es el intermedio justo, la opción más sensata es elegir al Capitán Sisco. Y, como yapa, cada uno tiene sus armas. Sin duda una variante dentro del género más que interesante, que nos lleva a decir, seas trekker o no, si te gusta el género este juego no puede faltar en tu colección.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Acción en tercera persona, ambientada en DS9.
LO QUE SI: Gráficos. La opción de encarar la historia desde tres personajes distintos.
LO QUE NO: No aporta nada nuevo al género. Se extrañan más movimientos a la hora de pelear sin armas.

74%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Z-Axis / Acclaim
INTERNET: www.acclaim.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Dave Mirra Freestyle BMX

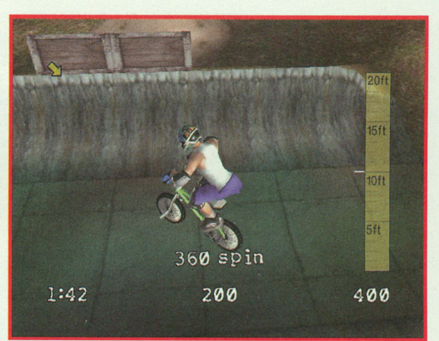
Diversión y moretones

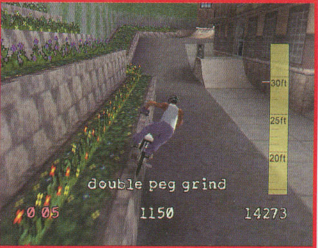
Por Sebastián Riveros

La invasión de las consolas se hace sentir en PC. Hace un par de años, los programadores se volvían locos para lograr que los juegos más exitosos de PC pudieran ser adaptados a la PlayStation de Sony. Ahora, la tendencia parece haberse invertido. Los juegos de consola se hacen presentes en nuestras máquinas con mayor frecuencia y mejor calidad. Pero a veces, esa calidad no es suficiente y Dave Mirra Freestyle BMX es un claro ejemplo de ello.

Debo admitir que nunca me atrajeron mucho los deportes extremos. Simplemente, no me producía ninguna sensación especial ver a un skater o a un ciclista saltando rampas y haciendo todo tipo de piruetas en el aire. Pero eso cambió el día en que salió Tony Hawk Pro Skater. Este excelente juego se adueñó de mi Dreamcast por varios meses y me mostró cuál es el secreto de estos deportes. Luego de haber jugado ambos Tonys, estaba contento con la salida de Dave Mirra Freestyle BMX, al cual se anunciaba como "Tony Hawk en bici." Sonaba fantástico. Más acción, más saltos mortales y una nueva excusa para desafiar la gravedad.

El juego nos ofrece la misma premisa que Tony Hawk. Contamos con la presencia de varios ciclistas de BMX como Dave "Miracle Boy" Mirra y Ryan Nyquist, cada uno con diferentes habilidades y con diversos modelos de bicicletas. La tarea consiste en sumar puntos saltando todos los montículos y rampas que cada nivel nos ofrece y aprovechando al máximo nuestro tiempo en el aire para lograr completar los giros y trucos más osados. Un gamepad es el controlador más apropiado para un título de estas características. Tenemos un botón de salto, uno para trucos, uno para grinds y uno para combinaciones. Este último nos permite una mayor variedad de trucos. Al saltar una rampa, pulsamos una dirección y el botón de trucos para que nuestro intrépido ciclista suelte el manubrio mientras gira por el aire sin temor a reventarse el cráneo de un golpe, cosa que seguramente sucederá si no aterrizan como es debido. El juego también tiene varias sorpresas que iremos develando a medida que avancemos y completemos objetivos. Nuevos participantes, nuevas bicicletas, escenarios y ropa deportiva de nuestros sponsors.





Desafortunadamente, Dave Mirra Freestyle BMX es una conversión bastante descuidada, con varias fallas importantes. La primera es que el juego es simplemente demasiado lento. La gracia de estos juegos es la velocidad y la sensación de vértigo. Un segundo de duda puede transformar una excelente pirueta en un terrible moretón. Ese sentimiento está ausente aquí. Los ciclistas nunca llegan a alcanzar grandes velocidades. A eso hay que sumarle la pérdida de velocidad del juego en sí cada vez que damos una vuelta completa o hay un gran movimiento de los polígonos en pantalla que, dicho sea de paso, no son tantos. Los cuadros por segundo caen bastante, incluso en 640x480. Las texturas tampoco ayudan mucho. Tal vez se vean bien a través de un televisor, pero la resolución del monitor no perdona. Es una verdadera pena que un título que podría haber sido excelente pierda tanto en el salto de las consolas a la PC, una plataforma a la que le sobra potencia para juegos como éste. Acclaim debió darse cuenta que los usuarios de PC esperan mucho más que una simple conversión. Espero que lo tengan en cuenta para la próxima vez.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Dave mirra y sus amigos desafían las teorías de Newton.
LO QUE SI: Varias opciones. Miles de secretos y combos. Tiempos de carga mínimos.
LO QUE NO: Los gráficos, engine lento en PC. Sin Multiplayer. Menús horribles.

61%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 150 MB libres en el disco rígido, placa de video compatible con Direct3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO
56%

Hellboy

Cryo se va al infierno por desperdiciar una buena licencia

Por Sebastián Riveros

Qué lastima. Mike Mignola siempre fue uno de mis ilustradores favoritos. Se me hace muy difícil olvidar obras como Gotham By Gaslight y otros trabajos que realizó para DC Comics. Pero su creación, Hellboy, se merecía un juego mejor que éste. Mucho mejor.

Hellboy es un personaje creado por Mike Mignola, que aparece regularmente editado por Dark Horse Comics. Nuestro héroe es nada más y nada menos que un demonio, conjurado por los nazis a fines de la Segunda Guerra Mundial. Apareció en medio de una bola de fuego cerca de una iglesia de East Bromwich, Inglaterra, el 23 de diciembre de 1944. Originalmente conjurado por los nazis, nadie realmente sabe quién es Hellboy o de dónde viene exactamente. Criado por el profesor Trevor Bruttenholm, Hellboy creció y terminó siendo casi un ser humano más. Decidió cortarse los cuernos y comenzó su carrera en la Oficina de investigación y Defensa de lo Paranormal como el más extraño y famoso investigador paranormal de todos los tiempos.

Sus historias siempre lo muestran enfrentándose a todo tipo de monstruos y no muertos, resolviendo enigmas y misterios dignos de un cuento de Lovecraft. Eso es lo que yo esperaba encontrar en este juego, pero no es lo que Cryo Interactive nos ofrece. Además de la versión para PC, Cryo también preparó una versión para Play-Station, la consola de Sony. Y se nota. Como de costumbre, se eligió el común denominador más bajo. Por eso, la versión para PC tiene control consolero y save points que entorpecen bastante la aventura.



La bestia sin cuernos

La historia es la siguiente: Un amigo de nuestro héroe desaparece durante una investigación en Checoslovaquia. Hellboy y su compañera, Sarah, van a buscarlo y quedan encerrados en un tétrico lugar, infestado de criaturas desagradables. Sarah desaparece también y Hellboy debe rescatarla. Para ello, entrará en un asilo para dementes con guardias zombies y otros monstruos. Con esa excusa, controlamos al infernal detective, haciéndolo pasar de habitación en habitación. Al poco rato, nos damos cuenta de que no aparece ningún puzzle que valga la pena. El juego es terriblemente lineal y sencillo. Así, una aventura prometedora se termina transformando en una experiencia monótona y aburrida. Además, los bicharracos parecen inmunes a los golpes que les propinamos y nuestra potente pistola parece cargada con los petardos que sobraron de las fiestas. Los gráficos son inconsistentes. Texturas bastante buenas alternan con otras bastante pobres y los modelos de los personajes y monstruos tienen una cantidad bastante baja de polígonos. Esto es comprensible en el caso de la versión para Play, pero en la PC se ven bastante feos. El sonido cumple, sin destacarse. El principal problema es el control, bastante torpe y que varias veces nos hará caer derrotados ante nuestros adver-sarios sobrenaturales. Y dado que a veces los save points están un poco separados, nos veremos obligados a repetir ciertas escenas *ad nauseam* hasta que logremos llegar al próximo save point.



Es una pena que Cryo no se ponga las pilas para aprovechar una licencia como ésta. Si sos un fanático de las aventuras de Hellboy, puede que valga la pena jugarlo. Pero si sos un verdadero fan, también sabrás que tu héroe se merece otra cosa.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El famoso detective de lo oculto llega a la PC, con más pena que gloria.
LO QUE SI: Hellboy (un capo), la historia es buena (de a ratos).
LO QUE NO: Control inútil, juego lineal y facilongo, pocos polígonos en los modelos, save points.

56%
REGULAR

PROMEDIO 38%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm
INTERNET: www.soapbubble.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 75 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance

Que la inocencia nos valga...

Por Santiago Videla

Antes de empezar a contarles un poco sobre esta nueva joyita de Red Storm, quiero felicitar a los encargados de llevar adelante su campaña publicitaria, ya que realmente se necesita mucho talento para hacer que un juego que no vale ni el papel reciclado de su caja, parezca bueno. Realmente por unos momentos creí que Freedom podría haber estado interesante, e incluso hasta me atrevería a decir que estaba ansioso por verlo, pero jugarlo fue una experiencia bastante diferente a lo que me esperaba...

¡Sorpresaaaaaa!

Una historia bastante simple, que por momentos parece inspirada en la no muy exitosa película Battlefield Earth, es en lo que se apoya Freedom, para ponernos en clima, para la aventura que nos espera. Aunque el guión no pintaba como algo memorable, una secuencia de introducción muy bien armada ayudó a mantener el engaño por un corto tiempo más, pero tan pronto como la primera misión comenzó... ¡oooops!

La mega aventura revolucionaria y súper adictiva que me habían prometido no estaba; en su lugar había un arcade en tercera persona que empezaba a oler muy mal. El interior de un shopping medio en ruinas fue el escenario en donde todo comenzó y en medio de personajes secundarios que esperaban tiesos en su lugar a que les hablara, las esperanzas de que más adelante hubiera algo rescatable caían vertiginosamente.

Luego de darme cuenta que era inútil tratar de luchar contra un manejo de cámaras que parecía programado por el enemigo, que nunca me dejaría ver la acción en forma cómoda, me resigné y seguí adelante, pero los problemas apenas estaban comenzando.

Gracias a los tres únicos movimientos de la protagonista y a que el término "Inteligencia Artificial " parece ser algo desconocido para los amigos de Red Storm, la acción en Freedom tiene un ritmo comparable a lo que se ve por televisión, durante la señal de ajuste. Eso sin olvidar que cada vez que alguien nos golpea no podemos volver a movernos a menos que soltemos las teclas y volvamos a presionarlas rápidamente antes de que nos dejen tirados como una bolsa de papas, con lo que tendremos que efectuar un laaaargo viaje al menú principal, por la simple razón de que dentro del juego no existen opciones de "Load" o para configurar nada de nada... a propósito, ¿les comenté que los tiempos de carga son algo elevaditos? El hecho de poder jugar en ocasiones con varios personajes a la vez sólo complica más las cosas, porque nos obligará a recorrer de punta a punta muchos niveles para resolver varios puzzles al estilo Lost Viking, pero bastante más berretas.

A medida que el juego avanzaba, los defectos obvios seguían lloviendo por los cuatro costados y el puntaje seguía bajando... cada escenario no era otra cosa que un compendio de modelos de medio pelo decorados con texturas borrosas y de bajísima calidad, como hace mucho no se veían. Y pensar que así son con el nivel de detalle al máximo, así que si me disculpan, prefiero evitar comentar cómo se ve el juego con el detalle un poco más bajo, ya que después tengo que dormir con la luz prendida.

Los modelos de los personajes en su mayoría son tristísimos y lo más gracioso es que



cuando iniciamos un diálogo, nuestra protagonista se queda en la posición que estaba sin siquiera mirar a quién le está hablando, con lo que frecuentemente tendremos la sensación de que todos están ciegos... al igual que quienes estuvieron a cargo de la parte gráfica. Y no puedo terminar esta nota sin antes enviar mi reconocimiento a quienes aprobaron el diseño de los niveles, ya que de una forma muy gasolera lograron convertir a Freedom en un juego mucho más largo de lo que habría sido en realidad; eso, claro, repitiendo muchos de los escenarios con algunos cambios mínimos, como por ejemplo el primero, que es el mismo de las misiones 5, 8 y 11... qué bonito, ¿no?

Como último comentario, si acaso se preguntan por qué este juego escapó a mi querido Lado Bizarro, es porque es tan embolante que ni siquiera se lo merece y con esto termino mi análisis... ¿alguna pregunta?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura de acción, sin nada de aventura y menos de acción.
LO QUE SI: Es muy gracioso ver a los personajes cuando charlan mirando para cualquier lado.
LO QUE NO: Para reirse viendo a los personajes charlar, primero hay que comprarlo.

38% MUY MALO

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Valve / Sierra
INTERNET: www.counter-strike.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet, hasta 20 jugadores.



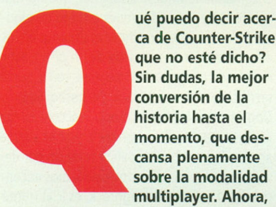
PROMEDIO 90%

Counter-Strike 1.0



La prueba fehaciente de que los muchachos de SWAT eran niños de pantaloncillos cortos jugando con muñequitos de Pokémon

Por Sebastián Di Nardo



Qué puedo decir acerca de Counter-Strike que no esté dicho? Sin dudas, la mejor conversión de la historia hasta el momento, que descansa plenamente sobre la modalidad multiplayer. Ahora, gracias a Dios, sus creadores lo han envasado, para que los usuarios que no disfrutan de las bondades de una buena conexión a Internet puedan tenerlo.

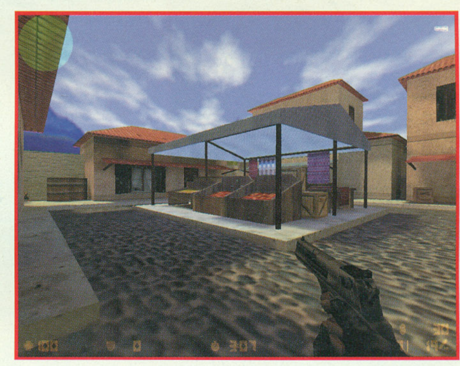
Como todos sabemos los muchachines responsables de Counter-Strike han hecho un trabajo impecable. No solo exprimieron al máximo el viejo engine de Half-Life, sino que además nos brindaron una increíble experiencia de juego.

Por supuesto, papá Valve sabe ver los buenos negocios. En cuanto se avisparon del potencial de esta conversión, corrieron en busca de un trato. Hoy podemos pasear por algún shopping de USA y ver en los estantes la cajita de Counter, auspiciada por supuesto por los creadores del bienamado Half-Life.

Muchos de ustedes estarán preguntándose en este momento qué ventaja tiene comprar esta "cajita feliz" si el producto puede bajarse gratis del sitio oficial, por Internet. La respuesta es simple, mis amigos, porque estos muchachitos han decidido regalarnos algunas cosas extra, y además NO necesitamos tener Half-Life para jugar CS.

Oh, por fin puedo opinar

Finalmente llega a nuestras manos la versión final de Counter-Strike (por lo menos por ahora). Esta versión 1.0 nos da la posibilidad de instalar el mod sin tener Half-Life. Esto significa que instala todo lo necesario y nos ahorra un preciado espacio en nuestras máquinas, además de algunos billetes. Este fantástico producto nos trae, además, algunas sorpresitas que Valve decidió regalarnos. Counter-Strike viene acompañado de:



- **Team Fortress Classic 1.5:** la primera intención de un mod sólo para multiplayer y la primera experiencia de trabajo en equipo.
- **Deathmatch**, de Half-Life.
- **Capture the Flag**, de Opposing Force.
- **Wanted:** un divertido mod situado en el lejano oeste. Se puede jugar deathmatch o team deathmatch.
- **FireArms:** una extraña cruza entre Team Fortress y Counter-Strike, muy popular.
- **Ricochet:** una conversión que nos recuerda a aquella vieja película de Disney, Tron. Saltando plataformas sobre un abismo arrojaremos discos a nuestros enemigos, en un desesperado intento por decapitarlos.
- **Redemption:** un mod single player que nos hará recordar nuestras correrías como Gordon Freeman.

En cuanto a Counter-Strike en sí, ya todos sabemos cuáles son las novedades, pero para quienes no estén enterados todavía de las bondades de esta maravilla, aquí les va una síntesis.

Counter-Strike nos permite jugar como Terroristas o Antiterroristas, trabajando en equipo. Podemos comprar en determinados puntos del mapa, y durante una cantidad limitada de tiempo, armamento, chalecos antibalas o cualquier equipo adicional (granadas, bombas de humo, flash-bangs) con el dinero que recolectamos por matar a nuestros enemigos o rescatar rehenes. En esta última versión, además de agregar dos armas nuevas, se reemplazaron las skins por unas de mayor calidad y detalle, y se arreglaron algunos bugs. Para convertir este mod en alegría pura sólo hacía falta la inclusión de bots para poder disfrutar de todo este picor aunque estemos solos en nuestro hogar. Por desgracia, estos muchachines no lo han hecho, pero espera-mos con ansias que incluyan esta modalidad en un futuro patch.

A pesar del tiempo transcurrido, el engine sigue demostrando que tiene potencial y, a pesar de que la calidad gráfica no es increíble, nos sigue sorprendiendo con una experiencia multiplayer maravillosa. Día a día aparecen nuevos servidores en todo el mundo, inclusive aquí en la Argentina, ¡así que afinando la puntería y la billetera! Counter-Strike es un "combo" espectacular que los amantes de las balas no debemos dejar pasar. ¿Quieres acompañar tu Big Counter con balas pequeñas y un sniper? ¿Por cincuenta centavos más quieres un granador como postre?

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un mod de Half-Life para disfrutar con las bondades del multiplayer.
LO QUE SI: No hay que tener HL para instalarlo. Los gráficos, el sonido, las armas, y la maravillosa sensación de estar ahí. Sufrir y disfrutar cada minuto.
LO QUE NO: Es sólo multiplayer y no tiene bots.

90%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Akella / Bethesda Softworks
INTERNET: www.akella.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 900 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Sea Dogs

Buscando la Isla del Tesoro en las tumultosas aguas del caribe



Por Rodolfo "Barbanegra" Laborde

Ah! Al fin un juego de piratas y bucaneros rebosante de acción, intriga, combates navales y muchas, muchísimas monedas de oro y joyas de todos los colores y tamaños para llenar nuestros cofres. Hacía ya tiempo que no divisaba nada en el horizonte que valiera la pena, hasta que al fin Sea Dogs desembarcó en la redacción. Pero basta de cháchara que mi loro, impaciente, me muerde la oreja para que me apure en contarles la apasionante historia de Nicolas Sharp. ¡Ya basta, maldito bicho!

Las aventuras del intrépido Nicolas comienzan cuando decide servir a la corona británica, en constante lucha contra los españoles. Pero la suerte no acompaña al capitán en los primeros enfrentamientos, a tal punto que una mañana de mucha neblina pierde -a causa de unos cuantos cañonazos bien puestos por parte de sus enemigos hispanos- su barco, sus hombres y hasta su libertad.
Afortunadamente, no mucho tiempo después nuestro muchacho logra escapar junto a un reducido grupo de compañeros de celda en una pequeña pero veloz embarcación, de nombre "El Principio".

Y ése es, ni más ni menos, el principio de una travesía épica que nos llevará a los confines del Caribe, sirviendo como pirata a los franceses, ingleses, españoles, o bien a la más importante de todas las causas: la nuestra, je.

Sea Dogs es una combinación de RPG con algo de estrategia y mucho de aventura, no apto para impacientes. Muy por el contrario, la acción tarda su tiempo en llegar (a no ser que nuestro interés sea formar parte de la dieta de los tiburones), debido a la apabullante cantidad y variedad de opciones que presenta esta nueva entrega de los responsables de Age of Sail y Age of Sail II. Cuarenta clases de barcos, distintos tipos de cañones para cada uno de ellos, municiones de toda índole, habilidades especiales que podemos ir incrementando a medida que juntamos puntos de experiencia, tener que contratar personal idóneo y contar siempre con dinero suficiente para pagarles a nuestros hombres a fin de mes, hacen que Sea Dogs no sea nada fácil para los recién iniciados.

¡Al abordaje!

Y eso no es nada, grumetes. Nicolas también puede hablar con todas y cada una de las personas con las que se cruza en su camino, pudiendo optar entre varias frases que, obviamente, tendrán distintos efectos sobre nuestros oyentes. Además podemos comprar y vender materia prima y hacernos con alguna diferencia llevando productos como tabaco, harinas y granos (entre tantos otros) de una punta a la otra del mapa, dejando la arriesgada vida de pirata para los más violentos.

Pero si lo que buscan es acción, sepan que podrán abordar embarcaciones, llenar de agujeros y mandar al fondo al que se les cante, o bien encarar peligrosas misiones que nos irán encomendando nuestro superior, que normalmente suele ser un Marqués a cargo de alguna de las ciudades fortificadas situadas en las diferentes islas. Y sí, la vida de un pirata está repleta de peligros, oro, mujeres, ron y demás sacrificios, no es nada fácil. De hecho, Sea Dogs no cuenta con un modo Practice, así que la única manera de aprender a usar el alfanje, aparte de unas breves palabras de un par de veteranos espadachines que podemos encontrar en la taberna de Highrock, es ir al frente y ligarse algún que otro machetazo. Es por eso que recomiendo fervientemente hacer buen uso del Save, o en poco tiempo terminarán perdiendo el interés por transformarse en un viejo lobo de mar.

El mapa por explorar es inmenso, pareciéndose en mucho al de juegos como los de la saga Warcraft, en los cuales podemos ver -al menos en el comienzo- sólo por donde andamos, mientras que todo el resto queda tapado por un velo de misterio. Los encuentros en el mar son al azar, pudiendo en la mayoría de los casos elegir si atacamos o si seguimos viaje.

Akella se pasó con Sea Dogs: muy buenos gráficos, música de película, enemigos con AI como para no menospreciar y un par de shortcuts muy útiles son sólo algunas de las buenas cosas que presenta esta nueva entrega que, dicho sea de paso, ya tiene una secuela confirmada. ¡Un hurra por Akella!

¡Por las barbas de mi abuela Clotilde O'Hara! Juro verte cocinado esta misma noche, loro apestoso!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una historia de piratas como pocas, que ningún apasionado del tema debería perderse.
LO QUE SI: Un juego con una profundidad y una ambientación increíbles. La posibilidad de pelear para el bando que más nos guste... o ninguno. Opciones a granel.
LO QUE NO: Exige mucho tiempo y paciencia. No hay modo Practice. Los combates en el mar son demasiado complicados.

78%
MUY BUENO

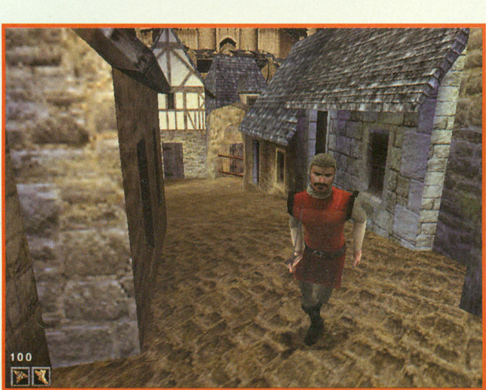
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Timeline Computer Entertainment/ Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 600 MB libres en el disco rígido, placa de video 16 MB compatible con Direct3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Timeline



La novela será un Bestseller pero el juego...



Por Rodolfo A. Laborde

Con bombos y platillos apareció Timeline, el juego basado en la exitosa novela del autor de Jurassic Park, Michael Crichton, en la que viajamos en una máquina del tiempo a plena Edad Media.

En Timeline tenemos el honor de formar parte de una organización conocida como ITC, que cuenta con una máquina del tiempo. Un historiador amigo nuestro, que también trabaja en este lugar, ya usó la máquina... pero jamás regresó. Sabemos sin embargo que este señor se encuentra en la Francia del siglo XIV, es decir, plena época de heroicos caballeros cubiertos de pies a cabeza en armadura, señores feudales, reyes, ciudades amuralladas, justas y demás yerbas épicas. Es por eso que nuestra misión será viajar en el tiempo hasta aquel entonces, encontrar al susodicho y traerlo de una oreja de vuelta a casa. Pero despreocúpense, que junto con nosotros van a venir dos más: un tipo y una chica que la tienen bastante clara en la forma de vida y en las costumbres del medioevo francés, aparte de ser (supuestamente) bastante buenos para zafar de situaciones engorrosas. Pinta que nosotros tendremos que hacernos cargo de la parte seguridad más que nada, porque al partir nos dan un palito para tener a raya a los que nos deseen lo peor... ¿Una cargada? Nada más errado. Parece una ramita recién arrancada de un árbol pero lo que nos entregan en verdad es uno de esos aparatos que dan shocks eléctricos y dejan fuera de combate a la víctima en cuestión de segundos. ¡Aaahhh, ahora sí...!

Muchos de ustedes se preguntarán a esta altura: "¿Y por qué no se llevan un par de ametralladoras, entonces?". Pasa que una de las reglas para que el frágil equilibrio del tiempo no se altere, es no matar a nadie. ¿Entienden cómo viene la mano? Bien...

La historia no podía empezar peor

Desgraciadamente, no bien llegamos a Francia nos recibe una comitiva de bienvenida, liderada por un tipo que parece conocernos y tenernos mucha, mucha bronca. Sin pensárselo dos veces, nos ataca y mata al pobre muchacho que venía con nosotros. ¡Suerte que zafaba bien de las situaciones engorrosas! Pero nuestros problemas ahí recién empiezan: nuestro amigo llevaba el transmisor para poder regresar a nuestro tiempo, transmisor que ahora yace destrozado entre sus muertas manos. ¡Horror! Aparte de este loco que nos quiere achurar, tendremos que ir sí o sí a rescatar al otro chabón, con la esperanza de que tenga otro transmisor en buen estado.

Es así como tendremos que hacer todo tipo de cosas y pasar por las situaciones más increíbles para irnos acercando de a poco a este otro compañero de equipo, que parece ser prisionero del propio rey. Habrá que participar en el torneo y desmontar a los campeones de la realeza, afanarnos la ropa de un caballero que para en una posada (ya que, según Crichton, a la plebe no se le permitía pasar a ver el espectáculo), hacer uso de toda nuestra destreza en el manejo del arco y la flecha y un sinfín de cosas más de las cuales nos iremos enterando siempre por gentileza de nuestra bonita amiga.

Y colorín colorado...

En una de ésas crean que Timeline la rompe, pero no. Es cierto que los gráficos y todo lo referido a efectos son de primera y que la música y los sonidos de fondo van de la mano con la acción. Pero también resulta cierto que la aventura es constantemente entrecortada por las "órdenes" de nuestra amiga. Si las cumplimos al pie de la letra, más órdenes (y no se les ocurra no entenderlas). Si no las cumplimos... "Game Over". Como se imaginarán, después de cumplir con 7 u 8 de los mandatos de nuestra nueva reina, ya es como que uno piensa automáticamente: "¿a ver qué me dice que haga ahora?". Aparte de esta falta total de libertad de acción, Timeline es muy corto y ofrece un valor de rejugabilidad casi nulo. ¿Y qué quieren que les diga? Los juegos de aventuras los prefiero en tercera persona. La vista de Timeline la dejo para los shooters.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un viaje en el tiempo al medioevo.
LO QUE SI: Excelentes gráficos y buena música.
LO QUE NO: Falta total de libertad de acción, extremadamente corto.

55%
REGULAR

PROMEDIO **50%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Phantagram / Gathering of Developers
INTERNET: www.kingdomunderfire.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 900 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet. Pronto, a través de un servicio denominado Wargate.net



Kingdom Under Fire

Cuando la admiración por una compañía es contraproducente



Por Pedro Federico Hegoburu

Otra vez me toca mencionar a Blizzard, una de mis compañías favoritas de juegos para PC. Claro que en este caso la mención es llamativa, porque Kingdom Under Fire (KUF) no es un juego de Blizzard, sino que ha sido desarrollado por una compañía coreana llamada Phantagram, y distribuido por Gathering of Developers (GoD). La idea original era buena, tratando de mezclar los géneros RTS y RPG... lástima que estos orientales hayan tenido una sobredosis de otros juegos que han nublado su creatividad.

Si hay algo que no sobra en este mundo actual son las ideas originales. Y a decir verdad, a los muchachos de Phantagram se les ocurrió una muy buena idea, tratando de crear un juego que combinara dos géneros populares como son los de Estrategia en Tiempo Real y los Juegos de Rol. ¿El resultado? Lamentablemente no muy bueno, porque KUF es lo más parecido a otros juegos que hayamos visto en nuestras vidas.

Cuando la imitación no es la más sincera forma de adulación

Meses atrás cubrimos el desarrollo de KUF en "La Comarca". Entre otras cosas, nos aventuramos a ejercitar un poco de lógica cuando dijimos que siendo Phantagram una compañía coreana, y siendo Corea el país donde Starcraft es el juego más popular, un RTS de ese país sería bueno. Nada más errado.

Empecemos por analizar KUF en su faz "Juego de Estrategia en Tiempo Real". La primera idea que viene a nuestras mentes es verlo como un clon de Warcraft II o Total Annihilation: Kingdoms, de Cavedog Entertainment. Todo nos remite a estos juegos: los peones, el árbol tecnológico, las razas humana y orco, las unidades, etc. Pero KUF no llegó a copiar la sensación adictiva de Warcraft, ni siquiera lo que denominaríamos el ABC del juego RTS. Después de una o dos misiones nos sentimos cansados de jugar y en ningún momento pasa por nuestras mentes seguir jugando una misión más. Claro que gran parte de esta decepción se debe a que no hay posibilidad de salvar el juego en medio de una misión. Un concepto tan errado que hace falta reiterarlo: no se puede salvar sino hasta que finalizamos la misión. Un desastre, porque los escenarios son largos y no podemos tomarnos un respiro, o guardar lo hecho hasta este momento antes de emprender el ataque final a una base (que en ocasiones puede salir mal) o simplemente dejar el juego para retomarlo otro día. ¿Y qué si se cuelga nuestra PC segundos antes de alcanzar la victoria, luego de dos horas de juego? Para colmo de males, KUF gira alrededor de siete héroes, y debido a ello las misiones son ésas tan odiadas en la Editorial: las "misiones de tipito", en las que el muchacho en cuestión no puede morir porque si no se acaba todo.

¿Y qué hay del "ABC del juego RTS"? Si bien no hay un decálogo de reglas que deban ser cumplidas, los RTS tienen ciertas características que podríamos llamar "esenciales". Una de las que se nos ocurre es la de "expansión" de nuestra base: en todo buen RTS, los recursos que debemos recolectar para crear más unidades y estructuras son más bien escasos... cosa que no sucede en KUF, porque las minas de oro tienen tanto mineral aurífero que podríamos poner decenas de peones a minarlo durante muchas horas sin acabar el recurso. Por esta súper-abundancia de recursos es innecesario expandirnos, lo que nos priva de una atractiva característica del género.

Otra regla de este ABC vernáculo estaría relacionada con la Inteligencia Artificial del programa y el pathfinding de las unidades. En KUF ambos son de flojo desempeño. Ya en la segunda misión de los Humanos comprobamos esto, porque dimos la orden a un centenar de arqueros, guerreros a pie y a caballo que atacaran al enemigo luego de cruzar un río por dos puentes, y la mitad de las

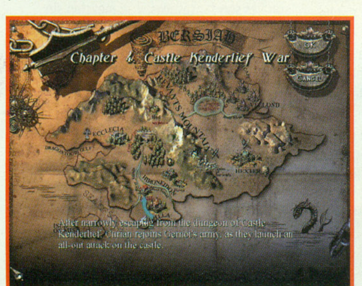
unidades se quedaron paveando por allí como si el combate del otro lado de la orilla fuera un juego de matasapos en un país vecino. Y qué pensarían si les digo que en los juegos skirmish (o sea, en los mapas que no forman parte de la historia) la IA se atrinchera en su base, o deja de producir unidades y edificios sin una razón aparente... ¿Tal vez la IA se cansó de jugar, como su adversario humano?

Mucho se habló de la cantidad de frames de animación, que rondaban las 120.000. Y sinceramente son bastante lindas, especialmente la muerte de las unidades y la destrucción de los edificios (que explotan). Jocosamente, vaya uno a saber por qué en las Granjas guardaban pólvora, y si había pólvora disponible, ¿por qué sólo puedo hacer arqueritos o guerreros con espada y no fusileros? Pero tampoco estamos frente a una maravilla de la animación, porque es gracioso ver el espectáculo que ofrecen los Guerreros al surfear sobre la superficie como Michael Jackson, caminando de costado y con la espada en alto como el guerrero del arcade Rastan Saga...

Las misiones encomendadas a nosotros son las típicas de crear unidades, destruir el campamento adversario, etc. Pero las órdenes



que nos dan para cumplirlas son poco claras: en una de ellas nos ordenaron ir a defender un castillo y no lo encontramos en ningún lugar, simplemente porque ya estábamos dentro del castillo. Registramos el colmo de la falta de claridad en el tutorial, porque en cierto momento dejó de darnos órdenes y pensamos que se había acabado. Pulsamos "End Tutorial" para descubrir que habíamos perdido. ¡Perdimos en el Tutorial! Todo un récord.



Los seguidores del género RTS agradecerán que KUF permita asignar formaciones a nuestros grupos de unidades. Y maldecirán cuando la rompan en medio del combate, sin que medie orden nuestra para hacerlo.

Luego de esta diatriba sobre la sección RTS, veamos la parte RPG de KUF. ¿Jugaste Diablo? Si la respuesta es afirmativa, entonces también anotate que jugaste KUF, porque el modo RPG es demasiado similar, también, al juego de Blizzard. Aunque en esta ocasión no hay que clickear tanto con el botón del mouse, porque el combate de KUF es más un "ida y vuelta": pegás vos, pego yo. O sea, muere el que menos vida tenga y gana el que hace más daño con su arma.



Y para ser coherentes, KUF sigue requiriendo que el personaje no muera (claro que acá es más difícil que lo haga, porque tiene pociones de curación y mana ¡oh, igual a Diablo!) y que recorras infinitos pasillos de un mismo tono amarronado, a un paso de quelonio y, obviamente, sin poder salvar en medio de la misión. Al final de ese tortuoso recorrido que tomó 52 minutos de juego, vimos una pantalla de resultado de la misión, en la que nos descontaron puntos del resultado final por haber utilizado 11 ítems. ¿Entonces para qué están, para verlos y no usarlos?

Mención aparte merecen los diálogos y cinematics dentro de las misiones, porque son de lo más horrible que hayamos visto. Cada vez que sucede algo importante nuestra atención es direccionada hacia ese evento, lo que hace que perdamos por un buen rato el contol de todas nuestras unidades.

El patíbulo

Si es que llegaste tan lejos como para finalizar las dos campañas disponibles (humanos y orcos) KUF permite jugar misiones preseteadas contra la máquina o contra humanos, ya sea en LAN o Internet. Y en el caso que también hayas jugado estos mapas, ahora sí que se te acabó el juego, porque KUF no nos provee de un editor de misiones, algo ya esencial en un RTS. GoD ofrecerá un site gratuito para jugar por Internet llamado WarGate, en el cual podremos jugar los mapas skirmish y también un modo deathmatch multiplayer para la modalidad RPG. Siempre y cuando todavía tengas instalado el juego, porque prevemos que luego de la lectura de este lapidario review no te molestarás en comprarlo y mucho menos instalarlo.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una acertada idea para combinar lo mejor de dos mundos: RTS y RPG.
LO QUE SI: Si te gustan Warcraft II y Diablo, KUF te deja jugar una versión barata de ambos sin cambiar CDs. Vino de arriba.
LO QUE NO: El olor a plagio. Que no permita salvar dentro de las misiones. Que las unidades surfeen sobre la superficie como un hovercraft.

50%
REGULAR

PROMEDIO **70%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Xilam / Ubi Soft Entertainment
INTERNET: www.stupid-invaders.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 380 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



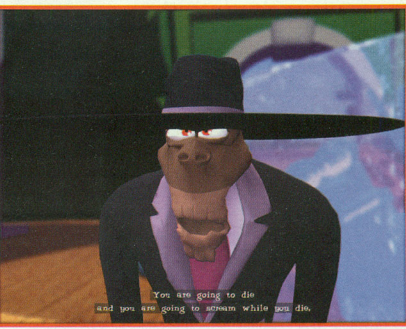
Stupid Invaders

Un cartoon interactivo con aire tontín

Por Durgan A. Nallar

Y bueno... ¿cuántas veces nos pasa en esta profesión que apostamos todas las fichas a un título que promete un montón de alegría, y cuando tenemos el producto final en las manos nos sentimos desilusionados? Decenas de veces, por desgracia. Este es el caso de Stupid Invaders, una producción de Xilam publicada por Ubi Soft. Una aventura gráfica muy buena, pero no tanto como esperaba.

En septiembre del año pasado, cuando escribía la preview de Stupid Invaders, estaba honestamente convencido de que este título sería un competidor fuerte para las otras dos mejores aventuras del año, The Longest Journey y Escape from Monkey Island. ¿Por qué? Por lo general, cuando uno ve que el equipo de desarrollo cuenta con talentos especiales, muy rara vez se obtienen resultados de medio pelo. En este caso, estuvieron involucrados en el proyecto los responsables de animar escenas clave de películas como *El Quinto Elemento* y *El Profesional*. El apartado de voces y sonido se encontró a cargo del mismo equipo de *Futurama*, el cartoon de ciencia-ficción que emite el canal Fox. Stupid Invaders utilizó los personajes y escenarios de la serie conocida como *Les Zinzins de l'Espace* en Europa (la serie es francesa) y *Space Goofs* en los Estados Unidos. En nuestro país, este dibujo animado se emite por el canal infantil Cablín, con una aceptación más bien ligera.



Con tantos talentos detrás, pensaba que me encontraría con una aventura gráfica sobresaliente. Pero no fue así. Stupid Invaders resultó brillante en unos aspectos y sosa en otros. Gráficamente, creo que no se le puede pedir más. La estética de los escenarios, vistos desde ángulos a veces sorprendentes, le brindan al juego una personalidad única. Los personajes son fantásticos, y se mezclan sin esfuerzo con algunas de las mejores escenas animadas que tuve la oportunidad de ver en mis largos años de jugador. Basta con usar un objeto para apreciar una apabullante animación que, más de una vez, nos hará reír a todo pulmón. La transición entre las animaciones y el juego es inapreciable. El sonido es excelente, sobre todo el ambiental; en cambio la música es poca y no siempre está presente.



Sebastien Hamond, su productor, decía que jugar Stupid Invaders sería como participar en un gigantesco dibujo animado de 30 horas de duración. Es verdad que en lo primero no se equivocó, pues el juego es un enorme cartoon a pantalla completa con todo el dinamismo y colorido que los caracteriza. Pero en lo segundo... dura apenas unas doce horas, quizás más si uno está poco habituado al género.

Stupid Invaders prometía también mucho humor corrosivo, de moda en los tiempos actuales. Y lo tiene, pero en cantidades menores, por lo menos para mis expectativas. La aventura posee sarcasmo, es bizarra, es escatológica y provee de las suficientes referencias al género, a cómics y a películas como para mantener interesado al jugador. Sin embargo, es como que se quedó corta. Los enredos de Stupid Invaders se resuelven muy pronto si se tienen los elementos correctos.



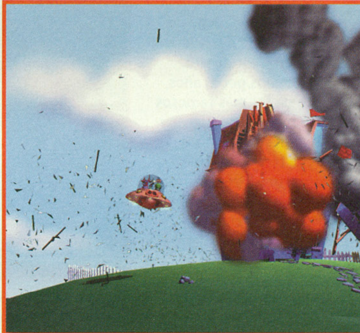
En la historia, cinco extraterrestres estrellan su platillo en nuestro planeta. Creen que reparar la nave para regresar a su mundo les llevará un par de horas, pero dos años después siguen intentándolo. Viven ocultos en una mansión para alquilar, miran mucha televisión y consumen comida chatarra, aclimatados a la humanidad. En el "Area 52", en tanto, el malvado doctor Sakarine, interesado en estudiar a los alienígenas, contrata a un matón profesional llamado Bolok para que los capture y los lleve junto con el platillo al laboratorio.

La primera parte de la aventura se desarrolla en la mansión. Al principio, Bolok encierra a cuatro de los extraterrestres en un cubo de hielo, gracias a su pistola de rayos congelantes. Bud, el más tonto de los cinco, se salva de casualidad y a partir de ese momento su misión será liberar a sus amigos con nuestra guía. Bolok está dispuesto a darle caza, así que Bud deberá evitar que lo capture tendiéndole trampas. Logrado su objetivo, tomaremos el control de otro de los ET para resolver los nuevos puzzles. A lo largo de la aventura tendremos que guiar consecutivamente a Bud, Etno, Candy, Gorgeous y Stereo, y repetir el ciclo. Esta primera parte de la aventura trae reminiscencias a Day of the Tentacle, pero no es por cerca tan compleja ni divertida como aquella. Más tarde, los ET escaparán de la mansión y aterrizarán en las contaminadas inmediaciones de una fábrica, donde pasaremos la segunda parte de la aventura. Desde allí seremos llevados al Area 52, en presencia del Dr. Sakarine y su siniestro ayudante Igor.

La estancia en la mansión es, sin embargo, la más complicada de toda la aventura. No precisamente en cuanto a los puzzles, porque sólo unos pocos -por desgracia- son absurdos al estilo Monkey Island. La mayor dificultad proviene de la interface, que a veces no responde a nuestros comandos de mouse, y de que los ET mueren a cada rato y de las formas más inesperadas, obligándonos a cargar una partida anterior. Los personajes se controlan con el mouse y algunas teclas para el inventario, para grabar, cargar y configurar la existencia de subtítulos o el volumen del audio. Nunca superaremos los tres o cuatro objetos en el inventario para usar o combinar, por lo que se puede ver que el mayor problema es encontrar los necesarios, algo difícil sobre todo en la primera parte, porque la mansión es enorme y tiene una llamativa cantidad de pantallas puramente decorativas, donde no hay nada de utilidad. Esto consigue que uno baje la guardia. ¡El pasar por alto un detalle en una zona particularmente oscura me impidió avanzar durante dos horas! (Los interesados en probar el juego encontrarán la solución completa en Next Level Extra, ya que el juego es idéntico para PC y Dreamcast).

La gran debilidad de Stupid Invaders es no haber explotado a los personajes, sobre todo a los extraterrestres. Controlar a uno es lo mismo que controlar al otro, no se diferencian más que en su aspecto. Hubiera sido piola que tuvieran diferentes habilidades. De todos, Candy, la única ET de sexo femenino, es la que ofrece una mayor diferencia: sueña con operarse para cambiar de sexo y durante la aventura debe utilizar sus verdes encantos para escapar de un par de situaciones comprometidas. El doctor Sakarine aparece poco y nada, y recuerda mucho al Dr. Evil de Austin Powers o bien a nuestro Dr. Picor. El matón Bolok se parece al Juez de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* y es quien tiene el mayor protagonismo entre los malos. El resto de los personajes -unos 50 según la caja, aunque dudo haber visto tantos- aparece fugazmente. Es poco el diálogo. La historia también debió haber sido más complicada, ya que sólo en el final depara un par de sorpresas. Hay además algunos tramos de la aventura un tanto irritantes: un laberinto (fácil de recorrer, por suerte), un desierto en el que hay que buscar la salida y dos largas caminatas que sólo sirven para perder el tiempo.

Con todo, Stupid Invaders vale la pena. Es técnicamente maravillosa. Diseño y animación sobrepasan los estándares del género. El paseo por los 120 escenarios de la aventura -repartidos en 4 discos- nos mostrará un Papá Noel atascado en la chimenea (nosotros necesitamos pasar por allí, y lo único que tenemos en el inventario es una botella de destapa cañerías...), un vampiro jetón que no suelta una llave que necesitamos (y nosotros tenemos en el inventario un embudo y una lata de ácido sulfúrico), un vaca que nos proveerá de bosta para el combustible del platillo (tenemos una botella de chile, pero antes hay que sacar al animal de la pared), un pollozilla gigantesco, a su Santidad encerrado en una burbuja de laboratorio, esculturas de estiércol, etc. Recomiendo probar esta aventura teniendo en cuenta desde el principio que es corta y por momentos muy complicada; pero, según dijo su productor, es como jugar a través de un cartoon repleto de gags y con una espléndida puesta en escena. Humor para adultos, que los chicos también disfrutarán, para nuestro horror... ¿no?



XTREME PC — EL PROMEDIO

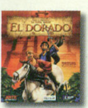
QUE TIENE: Una aventura gráfica en 2D al estilo cartoon.
LO QUE SI: Gráficos, sonido, animaciones. Algunos puzzles. Es bastante complicada.
LO QUE NO: La interface no responde a ciertos comandos del mouse. La historia es muy simple. Los personajes no fueron explotados. Es una aventura corta.

70%
MUY BUENO

PROMEDIO **78%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft / Revolution
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 466 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Oro y gloria: La ruta hacia El Dorado

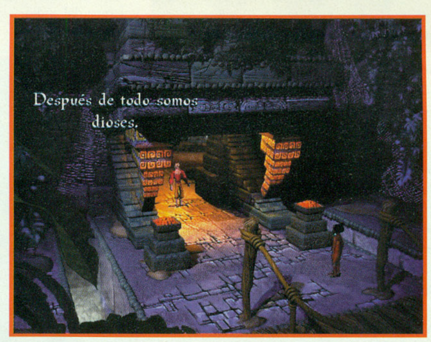
En busca de la legendaria Ciudad de Oro

■ Por Erica Núñez Boess

Corría el siglo XVI, en España. Era el auge de la conquista del Nuevo Mundo, descubierto hacía unos pocos años. Uno de los más famosos conquistadores, Hernán Cortés, se disponía a partir hacia el nuevo territorio. En ese momento, una fantástica leyenda circulaba entre los españoles: la leyenda de El Dorado, una maravillosa ciudad donde el oro abundaba por doquier.

Pero el protagonista de esta aventura no es precisamente uno de sus compañeros. Los personajes elegidos para descubrir la ciudad dorada y protegerla de la invasión española son dos simples ladronzuelos que escapan de la guardia española en el barco del conquistador.

Mientras tratan de eludir a los guardias y entrar de contrabando en el barco de Cortés, un antiguo mapa cae en manos de Tulio y Miguel, nuestros protagonistas, en un juego de dados. Según su anterior propietario, el mapa indicaba el camino a la mítica ciudad de El Dorado. En un principio, Tulio, el más racional de los dos, no cree esa historia, pero su compañero Miguel decide conservarlo, creyendo firmemente en su autenticidad y con la esperanza de utilizarlo algún día.



Luego de algunas peripecias tanto en la ciudad como en alta mar, arriban finalmente a las costas americanas en compañía de Altivo, el mimado e inteligente caballo de Cortés. Allí mismo, en la playa, encuentran el primero de los puntos indicados en el mapa que Miguel aún atesoraba. A partir de ese momento, su único objetivo será encontrar la ciudad para volver a España cubiertos del precioso metal dorado y vivir el resto de sus vidas tranquila y cómodamente.

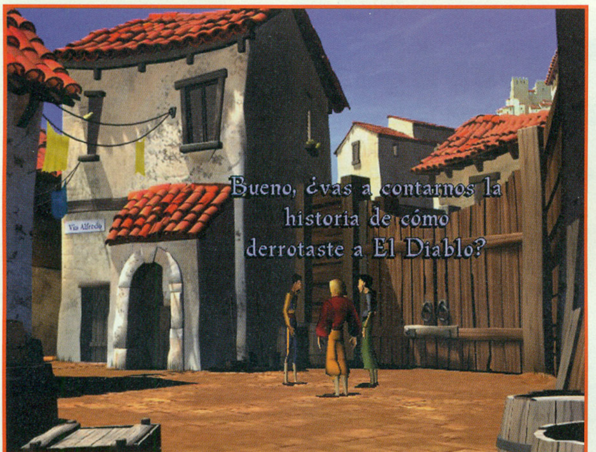


En su camino a través de la espesa y peligrosa jungla, se les une otro compañero, un simpático armadillo al que apodan Bibo, y que va a sacarlos de más de un aprieto. Y así es como este extravagante grupo de improvisados aventureros parte en busca de la ciudad de leyenda, enfrentándose en su camino con animales salvajes, accidentes naturales y poco usuales acertijos. Para sobrevivir a esta aventura, los viajeros tendrán que turnarse, aprovechando cada uno su rasgo característico al máximo y resolver cada uno de los problemas que se presenten en su camino. Así es como Tulio hará uso de su inusual agilidad y su rápido intelecto, Miguel podrá explotar toda su fuerza y su impulsividad, y Bibo los beneficiará con su pequeño tamaño.

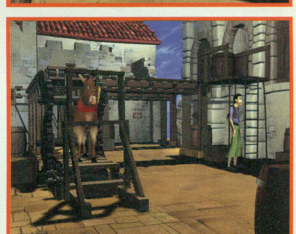
Y cuando finalmente lleguen a El Dorado, tendrán que proteger a la ciudad de un sacerdote psicópata y de la amenaza española, dejando de lado su sueño de fama y riqueza por la seguridad de los habitantes del lugar.

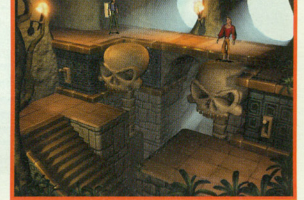
¿Qué es eso, el Monkey?

"No, nada que ver. Se ve parecido pero no es". Ese fue un diálogo frecuente durante el tiempo que estuve jugando a El Dorado. Y era de esperarse, ya que visualmente es muy parecido a La Fuga de Monkey Island. El juego utiliza el mismo tipo de engine, con escenarios prerenderizados y personajes y demás objetos móviles realizados con polígonos en 3 dimensiones, además de tener









por momentos un estilo de dibujo muy similar. También los comandos y el modo de juego tienen algunas similitudes, aunque en El Dorado contamos con la posibilidad de cambiar los comandos desde un menú de opciones muy sencillo.

Con respecto a los puzzles, la forma de resolverlos no varía mucho de uno a otro. Por momentos incluso se vuelve algo repetitivo, ya que si bien la dificultad va en aumento hacia el final del juego, muchos de ellos se resuelven de la misma forma. Al tener la posibilidad de alternar el control entre uno u otro personaje, los desarrolladores se valieron de esto para salir de muchos de los enredos en que se ven envueltos.

Cada uno de los protagonistas de esta historia tiene características particulares que lo identifica. Y son esas particularidades las que hacen que uno u otro sea el personaje indicado para realizar una determinada tarea. En el caso de Tulio, él es el cerebro del grupo. Es quien tiene las mejores ideas, y utiliza más la lógica, además de poseer una excepcional destreza. Por el contrario, Miguel es puro músculo y nada de materia gris. Cumple generalmente las órdenes de su compañero, y tiene una especial predisposición para los trabajos forzados.

Pero ambos tienen una característica en común: su inconfundible e insuperable sentido del humor, que estará siempre presente a lo largo de toda la aventura.

El camino hacia El Dorado: la película

Para quienes hayan visto la película del estudio Dreamworks, el guión del juego les resultará muy familiar. No se enfoca demasiado en los puntos más sobresalientes de la versión fílmica, aunque incorpora pequeñas escenas de la misma.



La historia del juego está contada en retrospectiva por Tulio y Miguel una vez superada la aventura, y narra principalmente la huída de España, la travesía por la jungla y cómo liberaron a la ciudad de los españoles.

En resumen, El Dorado es un juego cuya versión original fue diseñada para PlayStation y luego llevada al formato de PC, respetando todos y cada uno de los detalles, y sin realizar cambios a la historia.

El juego original fue diseñado para un público de relativamente corta edad, pero así y todo no deja de ser original y entretenido para todos aquellos que aún tienen algo de ese infantil sentido del humor.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una divertida y extravagante travesía en busca de la perdida Ciudad del Oro.
LO QUE SI: Los gráficos. El sentido del humor de Tulio y Miguel. La historia.
LO QUE NO: La resolución de los puzzles se vuelve un poco obvia, y monótona por momentos.

78%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o TCP/IP

PC Fútbol 2001

El manager de fútbol que todos queremos tener



Por Diego Eduardo Vitorero

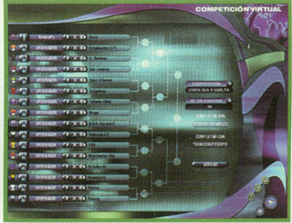
Creo que a esta altura todos los fieles seguidores del género conocen la saga de Dinamic Multimedia que más vende. PC Fútbol 2001 tiene una larga trayectoria de nueve años en nuestras PC -recordemos las primeras versiones para DOS- y, como no podía ser de otra manera, la nueva versión ya está entre nosotros a casi un año de la anterior para hacernos vibrar con el deporte por excelencia.

Hay que tener en cuenta que PCF 2001 no es un juego con final, ya que puede ser tan extenso como queramos, al mismo tiempo que nosotros somos quienes planeamos nuestras metas y objetivos. Si bien tiene algunos bugs, es divertido y entretenido.

Estas fallas se hacen presentes en la inteligencia artificial de los jugadores. Un claro ejemplo de estas deficiencias se encuentra en que casi todas las jugadas terminan en gol, ya sea por parte de nuestro equipo o del contrario (recuerden que estamos frente a un simulador y no un arcade). El tema de la IA también se complica en los tiros libres, ya que la barrera se posiciona de forma no muy efectiva que digamos, dando ventaja innecesaria al contrario o a nuestro equipo. El juego tienen varias de estas fallas que le quitan algo de calidad.

¡Hostia! ¿Qué novedades hay?

Como todos los años, el manager es lo mejor de PCF2001. Trae pocos cambios, pero útiles al fin. La nueva versión viene con bastantes opciones que lo hacen realmente muy completo. Por ejemplo, podemos hacer un click con el botón derecho del mouse sobre los jugadores para elegir cualquiera de las posibilidades de cesión, renovación, entrenamiento o el acceso directo que se incluye en las noticias que nos llevará a la información del jugador o club que deseamos. Existe también la posibilidad de automatizar algunas tareas tediosas como el trabajo de propaganda en los carteles. Otro aditamento importante es que podemos hacer que entre dinero al club por llevar publicidad de los patrocinadores en la camiseta. Muchas de las novedades hacen que la táctica financiera pase por arriba de los resultados en los partidos.





Se incluyó una opción que sirve para "realinear" a los jugadores. El juego escoge así la alineación ideal de los integrantes del equipo teniendo en cuenta sus datos personales y estadísticos; aunque a veces hace falta un toque personal, ya no siempre la escuadra queda formada de la manera más propicia.



por mayor cantidad de polígonos y por consiguiente se aprecian sus formas más redondeadas. Los tiempos de carga -después de probarlo en varias máquinas con diferentes configuraciones- son más rápidos que su antecesor.

También es posible editar a los equipos con una nueva utilidad que trae el juego para ese fin. Desde el editor podremos cambiar el diseño de las casacas como así también datos y puntuación de los jugadores.

En cuanto a la base de datos del juego, se agregaron los equipos de la tercera división de fútbol española. Estos clubes están conformados por zonas de 19 ó 20 equipos cada una y, contando que son 17 zonas, tendremos la módica suma de más de 300 equipos nuevos sólo para esta división.

En adición, ahora contamos con las ligas de otros países como son Escocia, Holanda, Bélgica, Portugal y... ¡Argentina! Sí, ahora PC Fútbol 2001 cuenta con la liga argentina sin que haga falta agregarla en una expansión, como sucedió anteriormente. Todos estas ligas nuevas cuentan con la primera y segunda división y, en algunos casos, con la tercera división para elegir. Todas estas ligas se complementan con las ligas de Inglaterra, Francia, Italia, España y Alemania para el modo de juego euromanager.

El secretario técnico cuenta ahora con dos opciones que, teóricamente, le permiten buscar jugadores en donde se lo indiquemos -ya sea por zonas o países- pero nuestro ayudante virtual parece que no estudió geografía y sólo se limita a buscar nuevas estrellas para nuestro club en la liga con la estamos jugando.

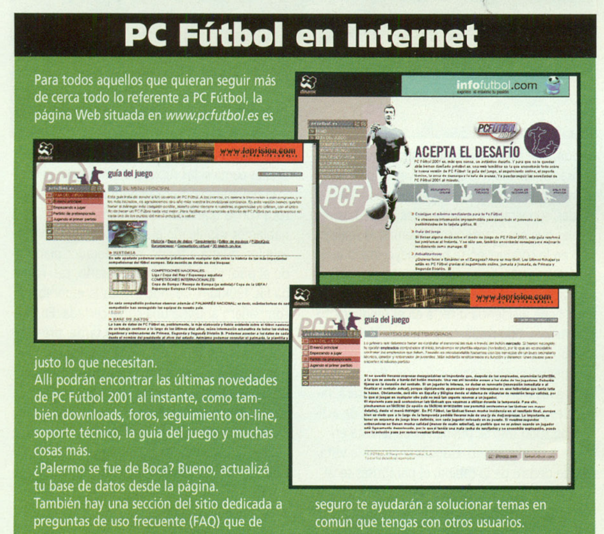
Con respecto al simulador, Dinamic ha hecho un trabajo loable para este año, ya que trae varias mejoras, pero lamentablemente sigue sin dar lo principal: jugabilidad, nerviosismo. Las mejoras se notan en el apartado visual, donde los jugadores lucen un poco más reales -mejoras al caminar, correr- y cabe destacar que están conformados



Muchos comparan a las últimas versiones de PC Fútbol con -para los lectores de XPC y nosotros- el mejor manager de fútbol para PC, la saga Championship Manager de Eidos. Las comparaciones creo que son correctas pero hay que tener en cuenta que en nuestro país el juego de Eidos no tiene representación oficial, lo que hace que sea difícil de conseguir además de costoso.

Por fortuna, PC Fútbol 2001 sí tiene distribución oficial en Argentina, y se puede conseguir por mucha menos plata que su competidor. Además, hay que destacar que está íntegramente en castellano, convirtiéndolo en una opción muy interesante para los fanáticos.

PC Fútbol en Internet



Para todos aquellos que quieran seguir más de cerca todo lo referente a PC Fútbol, la página Web situada en *www.pcfutbol.es* es justo lo que necesitan.

Allí podrán encontrar las últimas novedades de PC Fútbol 2001 al instante, como también downloads, foros, seguimiento on-line, soporte técnico, la guía del juego y muchas cosas más.

¿Palermo se fue de Boca? Bueno, actualizá tu base de datos desde la página.

También hay una sección del sitio dedicada a preguntas de uso frecuente (FAQ) que de seguro te ayudarán a solucionar temas en común que tengas con otros usuarios.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un manager de fútbol en castellano con muchas opciones y ligas nacionales e internacionales para elegir.

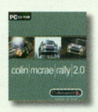
LO QUE SÍ: Tiempos de carga. Simulador mejorado. El manager de entrenadores. Muchas novedades y más ligas.

LO QUE NO: Algunas fallas en la IA de jugadores y en el secretario técnico

79%
MUY BUENO

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 150 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: De 2 a 8 jugadores por IPX, TCP/IP, MODEM o Cable Serial



Colin McRae Rally 2.0

Mr. McRae vuelve a la PC, esta vez con más fuerza que nunca.

Por Marcelo Ramos y Diego Vitorero



Si hay algo que tenemos que reconocer es nuestra debilidad por el mundo del automovilismo, y más cuando se trata de un simulador de una de las categorías que más nos gustan, el rally mundial.

Hace un par de años cuando el primer Colin McRae Rally salió a la venta, pensábamos que ya nada iba a atraparnos durante toda la madrugada y mantenernos despiertos hasta que las velas no ardan. Por fortuna nos equivocamos, porque la nueva versión del más grande, del indiscutido, del mejor juegos de Rally para PC está entre nosotros y, fanatismos aparte, es increíble cómo Codemasters mejoró lo que era casi imposible de mejorar.

Tal como hizo con el primer CMR, Codemasters lanzó su versión de PlayStation para luego convertirla a PC. Cuando tuvimos la versión consolera de CMR 2.0, la desesperación empezó a embargarnos ya que no veíamos la hora de que "los maestros del código" se decidieran a hacer la conversión. La interminable espera llegó a su fin, y ya llevamos días enteros frente al monitor babeándonos con un juego que roza la perfección a cada momento; lo mismo pensábamos de la versión anterior, y aquí nos tienen.

Vamos a enumerar las cosas nuevas y perfeccionadas que trae esta tan esperada secuela, que hacen que el juego se vea beneficiado sustancialmente, convirtiéndolo en una compra segura para los fanáticos del género.

Pasión por los fierros

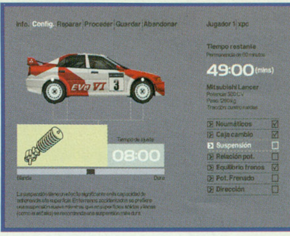
La física del auto, como el nivel de simulación, han sido optimizados haciendo que la sensación de manejo sea otra vez uno de los puntos más sobresalientes. Aceleración, frenadas, sub virajes y sobre virajes lucen más reales que en su antecesor. Además, el realismo en la conducción se hace mayor dado que el daño en el auto es directamente proporcional a la forma de manejo que utilizamos, la cual tiene incidencia directa en el rendimiento del mismo. Con respecto al nivel de daño en la carrocería, hay que aclarar que tiene pequeños, aunque obvios errores. Por ejemplo, ahora los vidrios tanto de la luneta trasera, laterales y parabrisas se rompen después de astillados, todo esto se puede ver en la vista en tercera persona pero, casualmente, en la vista desde dentro de la cabina, el parabrisas se ve perfectamente, siendo que si lo miramos por fuera está destrozado. Pequeña anécdota: veníamos rompiendo marcas en el rally de Italia, el Subaru Impresa WRC -amamos este auto- copiaba el circuito de una de las etapas finales como si las supiera de memoria, el copiloto enumeraba precisamente hasta la última roca con la que íbamos a toparnos, ya habíamos vapuleado el auto contra un par de árboles, quinta a fondo, el acelerador planchado al piso; pasé a sexta sin pensarlo, casi rozaba los 190Km/h. Cuando menos lo esperaba, mi compañero anuncia una curva cerrada. En el momento que reaccioné ya era tarde, tiré el ancla pero no tenía distancia para frenar. Tuve que llegar a la meta, como puede, con todos los vidrios rotos, la trompa abollada, ambos paragolpes hechos trizas -el trasero se desprendió por completo un par de saltos más tarde-, la tapa del baúl se abría y cerraba y la caja de cambios perecía un sapo por cómo saltaban los cambios; lamentable, amigos, lamentable.

Dejando nuestras historias de lado, vamos a hilar un poco más finito en cuanto a por qué

decimos que CMR 2.0 goza de realismo por todos lados. Tomamos el Ford Focus WRC y accionamos el freno de mano para luego acelerar sobre pavimento sin soltar el freno de mano; podrán ver claramente cómo dos de las cuatro huellas corresponden a las ruedas delanteras, las cuales se diferencian claramente ya que son las dos que giran, las otras dos huellas son más claras ya que son consecuencia de las cubiertas traseras, que se arrastran en el asfalto sin girar. Otro caso que podemos citar es cuando corremos en una pista con el camino totalmente cubierto por nieve; el surco que dejará la rueda es más angosto que si le ponemos rodado para tierra o barro. Si prueban de hacer lo contrario -usar cubiertas de nieve en terrenos con capa asfáltica- notarán que, además de que la huella es más fina, comenzarán a salir chispazos de las cubiertas por el efecto del roce de los clavos contra el piso duro. El juego está lleno de estos detalles. Seguramente, muchos dirán: "¿Y a mí qué me importa la huella, el clavo o un vidrio roto?" Quienes piensen así deben recordar que estamos ante un simulador de rally, y no frente a un arcade; de ahí que cada área tiene que estar cuidada hasta el último detalle y, por lo menos a nosotros, nos encanta cuando hay ciertos aspectos del juego que se respetan tal cual son en la realidad.







Siguiendo con nuestra pasión desenfrenada por el mundo del automovilismo, estamos seguros que, quienes sean tan apasionados como nosotros, no podrán evitar probar todos y cada uno de los autos que fueron incluidos. Ford Focus WRC, Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer EVO VI, Peugeot 206 WRC, SEAT Cordoba o Toyota Corolla, por nombrar algunos. Espectaculares. Lo mejor es que cada uno fue rendereado a partir del modelo original y conservando todos sus detalles -un claro ejemplo es el Ford Focus WRC, que tiene espejo sólo del lado izquierdo- y sin dejar nada librado al azar.

Cabe destacar que ahora podemos correr los rally de Kenia, Italia y Finlandia, cosa que antes no era posible, y que además se agregaron 80 nuevas pistas. Como si todo esto fuera poco, las pistas y trazados están diseñados a partir de los originales del actual campeonato mundial de rally.

Pasando al apartado gráfico, cabe aclarar que hay grandes diferencias visuales para los usuarios que posean placa aceleradora de video aceleradora con soporte para profundidad de color en 32 bits, ya que si tienen una de 16 bits se perderán algunos de los efectos del juego y también notarán una leve pérdida en el detalle de los vehículos y escenarios. Aunque no todo termina aquí, ya que para aprovechar al máximo la parte gráfica de CMR 2.0 -alto nivel de detalle y resolución, sombras, reflejos, etc.- deberán contar con una máquina con bastante polenta ya que si no es así verán cómo tironea. ¡Y de qué forma!

Cabe destacar que la interface fue totalmente renovada. Los menús -que vienen en seis idiomas- tienen gran calidad y funcionalidad, son cómodos y pueden ser navegados rápidamente, además de contar con todas las opciones necesarias para adecuar el juego a nuestro gusto.

Entre las opciones de juego están las típicas y necesarias para estos casos, aunque fue agregada una que nos permite correr un desafío. Podemos jugar en este modo contra un amigo a pantalla dividida o bien contra la máquina. Este tipo de competencia consta de dos pistas casi iguales para ambos competidores y autos iguales; el que llegue a la meta con el menor registro de tiempo obviamente será el ganador.

Veredicto anunciado

Estamos convencidos de que Codemasters realizó uno de sus mejores trabajos en mucho tiempo. Colin McRae Rally 2.0 es el mejor juego en su categoría, aplasta sin misericordia a la competencia. Creemos que va a ser muy difícil superarlo. Todas la áreas -jugabilidad, gráficos, realismo, sonido- se complementan a la perfección.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte del mejor juego basado en competencias de rally mundial que lleva el nombre de uno de los capos en la categoría.
LO QUE SI: Gráficos y modelos de los autos. Nivel de daño optimizado. Interface. Las pistas. Jugabilidad. Goza de realismo en casi todo momento, excepto en casos muy puntuales.
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware para aprovecharlo al máximo. El tiempo que falta para la tercera versión.

90%
CLASICO

PROMEDIO
81%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rowan Software / Empire Interactive
INTERNET: www.empireinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX, TCP/IP, hasta 8 jugadores.

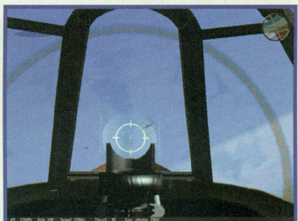


Battle of Britain

Nunca tantos le debieron tanto a tan pocos







Por Sebastián Riveros

La frase es de Winston Churchill. Y los pocos a los que hace referencia son los tenaces pilotos de la Royal Air Force. Nosotros, los fanáticos de los simuladores, también estamos en deuda, Rowan y Empire Interactive se juntan para entregarnos otra joyita.

El conflicto

Junio de 1940. El sueño de Adolf Hitler está por transformarse en realidad. Con Francia rendida a sus pies la posibilidad de una invasión de las islas británicas se consolida. Pero no había quedado mucho de la armada alemana después de la ocupación de Noruega. Por otra parte, el ejército Nazi no estaba lo suficientemente preparado como para llevar a cabo una operación anfibia de semejante magnitud como la de invadir las costas de Inglaterra. El destino de la operación quedó entonces sobre los hombros de la Luftwaffe. La superioridad aérea se transformaba en una ventaja vital para Hitler, quien puso en marcha lo que se transformaría en la primera batalla en la historia de la humanidad que se peleó exclusivamente en el aire.

El juego

Rowan lo logró otra vez. La empresa británica ya nos había deleitado con clásicos como Flying Corps y el más reciente MiG Alley. Ahora retroceden desde Corea hasta la Segunda Guerra Mundial con un excelente título que mezcla simulación con un poco de estrategia. El juego nos permite volar misiones por separado o enfrentar la campaña, que está dividida en 4 partes que reflejan la progresión histórica de la operación encarada por la Luftwaffe, desde la fase inicial, atacando convoys, hasta la fase final, con el bombardeo total de blancos civiles y militares. Una de las opciones más interesantes es que podemos elegir entre una recreación precisa de los hechos, basada en datos históricos o un enfrentamiento más complicado en que nuestros enemigos tienen servicios de inteligencia muy superiores, con los que intentarán adelantarse a nuestros movimientos. Los servicios de inteligencia de los Nazis dejaron mucho que desear en esta contienda y ésa fue una ventaja que Churchill y la RAF aprovecharon al máximo. Si los alemanes hubiesen estado mejor informados, tal vez la historia hubiese sido diferente.

La simulación

Tenemos 5 aviones a nuestra disposición para pilotear. Si elegimos a la RAF, contaremos con el Spitfire y el Hawker Hurricane. Si elegimos a la Luftwaffe, contaremos con los Messerchmitt Me 109 y 110 y también con una agradable sorpresa, el bombardero Junkers Ju 87 Stuka. Y la diversión no acaba aquí. Al jugar para la Luftwaffe también podremos ocupar posiciones de artilleros a bordo del Junkers 88, el Heinkel 111 o el Dornier 17. Las cabinas virtuales son funcionales y ponen de manifiesto la atención de Rowan a los detalles. Los modelos de vuelo están muy bien logrados, aunque si el

modo realista te parece demasiado difícil, hay un modo de vuelo sencillo. En realidad, el nivel de realismo y dificultad es bastante alto. Obtener una victoria es todo un desafío y de hecho en algunas misiones fue imposible derribar un solo enemigo. Eso no significa que la inteligencia artificial tenga una ventaja injusta, ya que tampoco me derribaron y logré volver sano y salvo a la base. No todos los pilotos lograban derribar algún enemigo en todas las misiones. El juego nos da una idea de la pericia necesaria para volar y combatir en estos aviones y nos alejan de los jets de combate a los que estamos acostumbrados. Si hacemos un giro demasiado pesado toda la cabina comenzará a agitarse como una coctelera y el avión correrá peligro de caer en barrena. Este es un simulador que requiere dedicación y un poco de paciencia para aprender a dominarlo. Los demás aviones están también muy detallados así que hay muy poco de qué quejarse en ese aspecto. Los gráficos son de lo mejor. El único inconveniente es que las texturas que conforman el terreno aparecen difusas cuando estamos en tierra, pero desde el aire se ven fantásticas. Otro detalle es la cantidad de aviones en pantalla. Varias de las misiones terminan en enfrentamientos de gran magnitud, con varias decenas de aviones peleando. Desde European Air War que no se veía algo parecido y, además, ahora podemos verlo en 1024x768. El sonido es también excelente, con disparos realistas y voces procesadas que nos recuerdan los equipos de comunicaciones utilizados en aquella época. De hecho, los pilotos y control de la Luftwaffe hablan en alemán pero tendremos una barra de subtítulos en la parte inferior de la pantalla para entender lo que dicen.



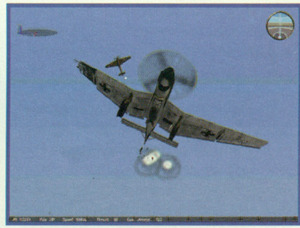
Planificando el bombardeo

Al comenzar la campaña se nos presentará un mapa muy detallado del sur de Inglaterra. Desde allí podremos coordinar nuestras operaciones de ataque o defensa mientras seguimos los acontecimientos en tiempo real. La interface ofrece un control total sobre cada avión y piloto de nuestra fuerza aérea. Esta parte requiere bastante sentido estratégico de nuestra parte y también es necesario tomarse un tiempo para acostumbrarse a la gran cantidad de opciones, pero si las cosas se vuelven un poco aburridas, podemos elegir cualquier avión de nuestro grupo de vuelo y saltar a la cabina para disfrutar de la acción. La tentación es grande. A veces, son demasiados los detalles y las cosas que debemos tener en cuenta para llevar adelante la campaña. Pero la recompensa también es grande. Con paciencia, podremos convertirnos en verdaderos Mariscales del Aire.

En síntesis

Rowan ha logrado destronar a European Air War. Se nota que esta empresa está formada por gente muy dedicada, que ama su trabajo. Un detalle para tener en cuenta es que, si bien el juego funciona con los requerimientos mínimos, hace falta más para poder disfrutarlo. El avance tecnológico no perdona. Sin embargo, Battle of Britain es un excelente producto, muy recomendable para los amantes de los simuladores de combate.





XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Simulación de una de las batallas más importantes de la historia, que satisface a pilotos y estrategas por igual.
LO QUE SI: Gráficos, la estructura de la campaña, simulación realista, gran variedad de opciones.
LO QUE NO: Requerimientos altos, la parte estratégica puede ser demasiado pesada para algunos.

81% EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Clever's Team / Virgin Interactive
INTERNET: www.clevers.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D 8MB, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2-4 jugadores vía LAN e Internet.

Screamer 4x4

Como sigas manejando así no me subo más al carro (mi copiloto)

Por Fernando Martín Coun

En cuanto vi la demo que vino en el XCD 1 de diciembre de 2000 le pedí por favor a DaN que me lo reservara. Por suerte cumplió y aquí están leyendo estas líneas escritas con mucho entusiasmo y sin sentirme defraudado en lo más mínimo por un juego que, desde un primer momento, prometía ser excelente.

Hasta ahora los juegos de *off-road* eran demasiado arcades para mi gusto. Este se podría decir que es el primer (y espero que no sea el último) simulador de camionetas 4x4. ¿Pero no es aburrido un juego en el que tengo que ir despacio subiendo y bajando montañas, tratando de no golpear mi camioneta ni volcarla? La respuesta es simple: Los simuladores no tienen por qué ser "divertidos" sino lo más realistas posibles.

La dinámica del juego es bien sencilla, empezamos con una Land Rover Defender y un Jeep CJ7 y a medida que avanzamos en los campeonatos, para lo cual hay que ganar una cierta cantidad de trofeos, se irán habilitando más camionetas (Mercedes, Toyota, Mitsubishi, etc.) y mejoras de motor, neumáticos (agarre, cross, tractor y militar) y tipos de bloqueo de diferenciales (automáticos y manuales).

El manejo de cada camioneta es diferente, dependiendo además de la configuración de la suspensión, presión y tipo de neumáticos. El sonido de cada motor está muy bien representado y varía no sólo con cada modelo de camioneta, sino también con cada mejora que le hacemos al mismo. Soporta, además, sonido posicional DirectSound 3D y EAX, lo que nos hace sentir que estamos realmente dentro del vehículo. Los tableros tienen una calidad excepcional, con velocímetro y tacómetro dinámicos y luces interiores que se encienden junto con los faros.

La calidad gráfica es impresionante, soportando Direct3D, Glide y OpenGL y texturas de 32 bits con iluminación dinámica. Los niveles son muy amplios y llenos de lugares interesantes para recorrer (y tratar de atravesar), las plantas y árboles se mueven al golpearlos y la camioneta se va ensuciando a medida que avanzamos por los terrenos. El único detalle que vi flojo son las personas que están representadas como figuras de cartón que se tambalean al chocarlas. En cuanto a errores gráficos, se podría mencionar que los arbustos grandes se meten al tablero si tratamos de atravesarlos.



Lamentablemente las camionetas, si bien sufren daño al chocar, no se deforman. Esto seguramente se deba a cuestiones de licencias con las empresas automotrices. Para darle un mayor realismo se puede correr en distintas horas y con distintos efectos climáticos que modifican el agarre del terreno.

¿Che, pero es difícil manejarlo? ¡No, que va! ¡Es muy difícil! Disponemos de varias vistas para manejarlo, la más realista, dentro de la cabina, es la más complicada ya que el campo de visión queda bastante reducido (no me importa, yo uso ésa y se acabó). Si sos un feliz poseedor de un volante con soporte ForceFeedback la experiencia va a ser completa, ya que vas a sufrir cada piedra y cada desnivel por los que atravieses hasta sacarte ampollas en las manos. Si tenés un volante común, bueno, entonces lo vas a disfrutar, en cambio si sos de los que juegan con teclas, te estás perdiendo de lo más interesante del juego: el manejo. Además de tratar de mantener la velocidad y el rumbo, tendremos que utilizar "la baja" para poder subir y bajaaaaar cuestas muy empinadas, utilizar los bloqueos de los diferenciales para pasar por ciertos lugares donde es difícil traccionar y, lo más importante, tener siempre en cuenta las prestaciones de cada vehículo ya que no todos tienen las mismas características de potencia, velocidad y estabilidad.

Al modo de juego Campeonato se le agregan: Tutorial (muy corto), Conducción Libre, Trofeo (donde se recorre cada uno de los trazados por separado) y Orientación (hay que encontrar los checkpoints que están muy dispersos recorriendo largas distancias).

El juego también posee un modo multiplayer de tipo arcade donde se puede correr contra bots, muy tontos por cierto, o humanos en competencias bastante locas llamadas Rey de la Colina, Rally Campo a Través, Destrucción, Primero en Puntar y Alcánzame.

¿Algún palito? ¡Sí, la voz del copiloto! Aunque está en castellano y se pueda elegir entre ambos sexos, suele comentar obviedades o frases bastante ridículas, como cuando vienen piedras: "¡Rockanroll!"

Se nota un gran sacrificio y trabajo por parte de los programadores para darle un gran realismo al juego y por parte de los encargados del arte por resaltar todos los detalles de los distintos modelos de camionetas y las texturas de los terrenos. Siempre tuve ganas de asistir a una travesía por la montaña a bordo de una de estas bellezas. Espero algún día poder hacerlo, mientras tanto, voy a seguir practicando con Screamer 4x4 y a ver si mi copiloto deja de quejarse de una buena vez.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego de simulación de camionetas 4x4.
LO QUE SI: Los Gráficos, la física, el jugarlo con volante Force Feedback.
LO QUE NO: Pequeños errores al atravesar arbustos, las voces de los copilotos y un tutorial bastante flojo.

85% EXCELENTE

Aladdin in Nasira´s Revenge

Por Rodolfo A. Laborde

Furia fue lo que sintió Nasira al enterarse que su hermano, el malévolo Jarfar, había sido transformado en un genio rojo, para ser encapsulado minutos más tarde dentro de una lámpara por toda la eternidad. Los responsables de esto eran Aladdin, Jasmine, ese enano inútil del Sultán y el genio. ¡Tenían que pagar su osadía de alguna manera! La bronca de Nasira era tal que no se hizo esperar su terrible venganza. Mandó a sus súbditos a secuestrar al Sultán y a su hija, se apoderó del trono y puso precio a la cabeza de Aladdin, cosa de que todos lo atacaran si llegaban a verlo. Y lo peor de todo es que la hermana de Jarfar ahora tenía los conocimientos de magia suficientes como para traer de vuelta del más allá el alma de su siniestro hermano. Se imaginan entonces lo que nos toca hacer a nosotros ¿no?

Disney´s Aladdin in Nasira´s Revenge (ése es el título completo) consta de más de 25 niveles en los que tendremos que interactuar con Aladdin, su amigo el monito, la alfombra mágica y Jasmine, que logra escapar de sus secuestradores. Nuestro amigo el genio no podía estar ausente en este nuevo embrollo, así que estará dándonos apoyo logístico a lo largo de toda la aventura. La música y el apartado gráfico son geniales (y la verdad es que no esperábamos menos de un título de Disney), los controles responden muy bien a nuestros comandos y las cámaras no molestan en absoluto durante el juego, todo lo contrario, nos ayudan y mucho, sobre todo con la opción para ver en 1ra. persona. Aladdin es de lo mejorcito y más nuevo que tiene Disney para ofrecernos por estos días. Para tener muy en cuenta



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Argonaut/ Disney Interactive
INTERNET: www.disneyinteractive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 78%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Donald Duck: Quack Attack

Por Maximiliano Ferzzola

Y acá estamos oootra vez, con oootro de esos juegos que son ports de consolas y Ferzzola se tiene que jorobar, escribiendo cientos de veces lo mismo, je. Bueno, Donald Duck: Quack Attack es lisa y llanamente un arcade de plataformas que, dicho sea de paso, no creo sea uno de los géneros preferidos de los usuarios de PC. Pero todavía no se vayan, este Quack Attack puede deparlarles un sorpresa. Merlok, el malvado hechicero del universo Disney, rapta a Daisy cuando ella estaba inmiscuyéndose en sus asuntos y la labor de Donald es rescatarla. Para ello deberá reunir ciertas partes de una máquina que está despedigada por varios sectores y que, una vez armada en su totalidad, permitirá a Donald viajar al mundo de Merlok. A pesar de ser un juego de plataformas muy simple, poco original, corto y fácil, puede llegar a entretenernos lo suficiente como para que el gasto implicado en su compra no sea de gusto. Estoy consciente de que los arcades de plataformas no son nuestro género preferido, pero si hay algún fanático por ahí debería echarle un vistazo a Donald Duck: Quack Attack. Entre sus errores, el más grosso es no haber aprovechado la personalidad de Donald (ya que bien podría haber sido Mickey quien diera saltitos), resulta divertido y, como es corto, no alcanza a aburrir. Si no le reclamamos más que eso, Quack Attack no nos va a decepcionar.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft / Disney Interactiva
INTERNET: www.ubisoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 65%

F1 Championship Season 2000

Por Marcelo S. Ramos

Este año, EA Sports, nos presenta F1 Championship Season 2000, la nueva versión de su simulador de la categoría máxima del automovilismo con algunos cambios con respecto a la lanzada hace nueve meses, pero que no son muchos y quizá no justifiquen su compra. La nueva interface en español nos da la opción de seleccionar desde la escudería en la cual queremos formar parte hasta las condiciones climáticas de cada carrera en cualquiera de las 17 pistas. El cambio más notable es la incorporación de una Escuela de Pilotos. En este modo se encontrarán delante del instructor, en la butaca de un Arrows doble comando, el cual les irá enseñando técnicas de manejo tales como frenado, aceleración, la mejor forma de tomar una curva y de seguir una línea óptima de carrera. La mejora en la IA le da un grado de realismo que vale la pena destacar y además podremos modificarla a gusto dependiendo de nuestro nivel de conducción. En cuanto a los gráficos, el cambio es mínimo. En la vista de primera persona la única diferencia es que el volante es un poco más grueso y tiene mejor definición de la fibra de carbono del mismo. Además, si usamos la vista exterior notamos que todos los sponsors y el color de los cascos han sido actualizados, pero el modelo de los autos y el nivel de daño es prácticamente similar a la versión anterior. Poco queda por decir de F1 Championship Season 2000 dado que, más allá de las mejoras y novedades anteriormente señaladas, el juego no incorpora grandes cambios y no deja de ser una opción interesante para todos aquellos a los que nos sobran excusas para subirnos a un auto de F1.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP y LAN.

PROMEDIO 79%

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: id software

Quake III Team Arena

Por Diego Eduardo Vitorero

Carmack tendría que haber lanzado este pack con modos de juego, armas y mapas cuando lanzó Q3A hace poco más de un año. Unreal Tournament, que salió a la venta casi al mismo tiempo, lo aventajó por mucho en cuanto a variedad en las modalidades de juego. También hay que tener en cuenta que la comunidad Quake fabrica mods constantemente y las publica gratis en Internet para que cualquiera las baje. Con todos esto quiero decir que Q3TA no trae nada realmente excitante que no podamos encontrar navegando por Internet o en alguno de los XCD´s.

Si jugaron a la demo, incluida en el XCD 1 del mes de diciembre, habrán visto los tres modos de juego nuevos en la saga, y de seguro que también se percataron de tres de los cuatro Power-Ups y de una de las tres nuevas armas. Ahora vamos a describir cada uno de los agregados por separado.

En cuanto a los modos de juegos tenemos One Flag CTF, en donde el objetivo es llevar la bandera situada a mitad de camino entre las dos bases -la azul y la roja- y retornarla a la base contraria. En el modo Harvester la cosa se pone algo más difícil, ya que cada vez que matemos a un enemigo el "Skull Generator" situará la calavera del enemigo aniquilado en el centro del mapa, la cual tendremos que recoger y llevar a la base contraria para hacernos de puntos; cabe aclarar que se puede llevar más de una calavera por vez y que si nos matan con las calaveras a cuestas las perderemos a todas. En el modo Overload nuestra misión es destruir la calavera que está en la base del enemigo y evitar que nos maten mientras intentamos hacerlo. La cosa no es tan fácil como piensan, ya que la calavera se regenera a razón de 15 puntos por segundo, y tendremos que usar la artillería pesada para sacudir a la "cabezota" y lograr nuestro objetivo mientras la defensa del otro team nos vuelca todas sus municiones encima.

Con respecto a las tres armas nuevas, tenemos la Chain Gun, Proximity Launcher y Nailgun. La primera de seguro que todos la conocen ya que id la introdujo en alguno de sus juegos más famosos, como es Quake II por ejemplo; una ametralladora de alta cadencia que escupe balas a diestra y siniestra. La Nailgun les resultará familiar a los que jugaron (o juegan) Quake 1, una lanza clavos en la que la munición tarda un tiempo considerable en llegar al objetivo, más parecido al de Unreal. Por último, tenemos la Prox Launcher, que tira algo así como pequeñas bombas de tiempo que pueden adherirse al piso, paredes y hasta al cuerpo de los contrarios, y explotan a los pocos segundos.

El último agregado, que hace el juego un poco más estratégico (y lo más remarcable de la expansión), es la inclusión de cuatro Power-Ups. Doubler hace que el arma que tengamos cause el doble de daño. El Scout es muy parecido al Haste de Q3A; mayor velocidad al correr y mayor cadencia de disparo, aunque no podremos regenerarnos con armadura. Guard nos carga con 200 de armadura y 200 de salud; la segunda se regenera, cosa que la primera no hace. Y para finalizar tenemos uno llamado Ammo Regen, que nos devuelve automáticamente la munición del arma en uso.



Dependiendo del mapa (hay 19 de ellos, 11 totalmente nuevos, 4 tourneys y 4 de Q3A rediseñados) y modo de juego, podremos encontrar la "Kamikaze", la cual nos servirá para llevarnos al infierno a quien tengamos cerca cuando nos maten, ya que esta bomba con forma de calavera explota apenas pasados unos segundos después de muertos.

En cuanto a las skins, éstas fueron divididas por clanes y lo único que cambia entre un clan y otro -además del color del equipo- es la parte superior del cuerpo, o sea la cabeza; la parte inferior es igual para todos los miembros de un mismo clan, exceptuando hombres o mujeres. Hay cinco para cada uno, y debido a que fueron optimizadas para jugar en Team Arena, es recomendable no utilizar otras.

Podemos jugar con equipos de bots, o completar los equipos humanos con algunos bots, para los que disponemos de un sistema de órdenes con los que les indicamos defender la base, patrullar un área o atacar al enemigo. Por desgracia, la IA de los bots todavía no se acerca a la de los vistos en UT, que parecen más "humanizados".

Los requerimientos técnicos son mayores que en el original (Q3TA necesita al menos 128 MB y una placa aceleradora de al menos 16 MB, y así y todo habrá que sacar algunos detalles), ya que el engine ha sido mejorado y los mapas disponen de más superficies curvas y espacios abiertos muy grandes. Si Q3A les anda por debajo de los 40/50 fps, el nuevo pack lo hará a velocidades menores que ésas; para tener en cuenta.

En fin, los cambios observados en Quake III Team Arena se parecen demasiado a los que puede proporcionar un mod gratuito de los que podemos encontrar en Internet, exceptuando quizás las leves mejoras al engine, por lo que sólo es recomendable para los absolutamente fanáticos.

LO QUE SI: Los nuevos modos de juego aportan algo de entretenimiento. El engine luce algo mejor que antes.
LO QUE NO: Que id software no sacó todo esto cuando salió a la venta Quake III Arena. Necesita más máquina que el original.

72%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: High Voltage / Sierra

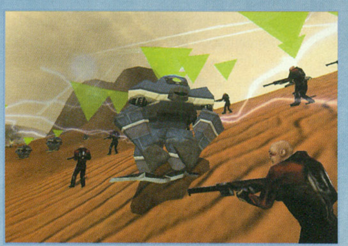
Ground Control: Dark Conspiracy

Por Leonardo Panthou

Ground Control, el RTS táctico desarrollado por Massive Entertainment, con hermosos gráficos 3D y una cámara muy maniobrable, ve expandido su universo gracias a los esfuerzos de High Voltage.

La expansión arranca donde terminó el primer juego. Luego del episodio en Krig 7b, el Diácono Jarred Stone y la Comandante Sarah Parker se encuentran rodeados por fuerzas hostiles: la Orden está replegada y esparcida, mientras que los irritados hombres de la Corporación Crayven esperan ser rescatados por su nave nodriza. Y nosotros, en el medio, siguiendo de cerca a la Comandante Parker, quien recurrirá a la ayuda de Phoenix, un grupo de mercenarios que controlaremos durante la mayor parte de la campaña. Esta tercera facción hace su entrada con nuevas unidades, entre las que se destacan sus granaderos de plasma y el Pyro-dyne, un tanque lanzallamas de corto alcance que puede liquidar un tanque en segundos. También poseen un grupo de seis pequeños aviones conocido como "enjambre", con armaduras delgadas, pero tan efectivo contra blancos terrestres como aéreos. Si bien todas éstas son unidades novedosas, hay que reconocer que el resto mantiene la misma función que sus parientes de las otras facciones, variando sólo su diseño.

A cada uno de los viejos bandos se han sumado dos nuevas unidades. En la sección de soporte Crayven tenemos el vehículo Radar Terradyne, lo último en tecnología de reconocimiento. La Orden apostó fuerte a la infantería con un grupo de fanáticos suicidas, usados como verdadera carne de cañón. A todas las facciones se agregaron mechs, que combinan la movilidad de la infantería con la resistencia y la lentitud de los tanques.





La nueva campaña posee quince misiones realmente variadas, ya sea por su originalidad, dificultad o por las tácticas que requieren. Por si alguien se lo estaba preguntando, les advierto que en esta expansión tampoco se puede grabar durante los combates. Muchas veces llevaremos a cabo las típicas misiones de buscar y destruir objetivos, con una dificultad que a veces puede desanimarnos. Sin embargo, creo que lo divertido es que se ha acentuado más el proceso de ajuste y equilibrio que efectuamos a nuestro ejército entre los reintentos para que logre adaptarse a la situación. Un buen ejemplo es la séptima misión, donde la mejor respuesta a la artillería y fuerza aérea enemiga es cargarse casi exclusivamente con aeronaves de ataque terrestre y vehículos antiaéreos. Hay otra misión bastante original, que nos obliga a usar sólo aeronaves y en la que tendremos que estar muy pendientes del mapa. En un par de ocasiones deberemos entrar a hurtadillas a las instalaciones enemigas con un grupo de espías, una fácil tarea que no me divirtió tanto como las misiones de asalto o de escolta.



En algunas misiones los objetivos son dinámicos. Si hacemos algo antes de que nos lo pidan (como matar a un personaje importante), luego se adaptarán nuestras instrucciones durante la misión. Aunque hubo un caso en que se me solicitó mantenerme alejado de una supuesta fortaleza impenetrable, que había que destruir por medios indirectos. De cualquier forma decidí liquidarla y luego tuve que vagar por todo el mapa desierto para darme cuenta que la misión nunca iba a terminar, porque su rígida concepción no tenía prevista esa posibilidad. Detecté un par de errores similares, pero en general las misiones se comportan como deben.

Los videos no sólo aumentaron en número sino en calidad (en Ground Control estaban hechos con el engine). No tienen la acción excesiva ni la espectacularidad de los de Blizzard o Westwood, pero son un excelente incentivo entre las misiones y le otorgan más carácter a los personajes.

¿Se quedaron con ganas de más Ground Control? ¿Quieren saber cómo sigue la historia de Sarah Parker? ¿Quieren más misiones exigentes, una facción completamente nueva, nuevos y divertidos modos multiplayer? Los que posean el juego original pueden conseguir la expansión gratis (sólo se cobran gastos de envío). Una atractiva excusa para omitir los pocos defectos de Dark Conspiracy.

LO QUE SI: Nueva facción, campaña variada, mejores películas, el precio.
LO QUE NO: El diseño de algunas misiones. ¡Quiero más mapas multiplayer!



BIOS

El poder de la PC - Parte I

■ Por Martín A. Espelosin

El sistema operativo actúa como interface entre los programas en ejecución y los recursos de hardware de la PC, proveyendo además su administración. No obstante, existe un escalón aun más bajo del software, que permite al operativo y a los programas entenderse con los dispositivos de hardware. Sí, señores, estamos hablando del querido BIOS (Basic Input Output System).

El BIOS es un conjunto de programas que controlan las transferencias de información entre la CPU y los diferentes dispositivos. Posee un software, grabado en una memoria EPROM, que se encarga de configurar debidamente todo el hardware y garantizar el arranque (Start Up) del equipo, la carga del sistema operativo y la provisión de servicios para la operación de periféricos.

Versiones para todos los gustos

Desde el punto de vista físico, el BIOS reside en una o dos PROMs, normalmente identificadas con el copyright y la versión del firmware contenido. Existen diferentes clases y versiones como Award, Ami, Phoenix y AST, cada una con sus diferentes estilos y opciones de configuración de acuerdo a las posibilidades de los motherboards. No siempre esperemos encontrar la misma BIOS entre dos máquinas diferentes.

La mayoría de los fabricantes ofrecen la posibilidad de actualizar el contenido del BIOS con nuevas características de compatibilidad o funciones especiales mediante algún programita, siempre y cuando las memorias ROMs sean del tipo regrabables. Como aclaración, originalmente las memorias ROMs (Read Only Memory) eran de solo lectura, uno las compraba ya grabadas. Con el avance de la tecnología se pudieron hacer memorias que se pueden sobreescribir, borrando el contenido existente. Básicamente, los métodos para regrabar son dos: por impulsos eléctricos y por luz ultravioleta, existiendo memorias de diferentes tipos de acuerdo al método de grabación. Por eso cuando queremos actualizar el contenido del BIOS, el programa que ejecutamos genera una serie de pulsitos eléctricos que graban la nueva información en la EPROM (Electrical Programable ROM). Este proceso requiere unos nervios de acero. Debido a lo peligroso que puede resultar, muy pocos son los que se atreven. Imagínense si cuando estamos haciendo el proceso se nos corta la luz, chau BIOS, chau EPROM, chau mother. Existe una manera de arreglar el asunto, ya que la máquina nunca más va a arrancar. Consiste en sacar la memoria del zócalo del mother y llevarla a algún profesional que se dedique a grabar ese tipo de memorias. Como verán, no es un proceso barato y menos por una sola unidad.

Entrando en la BIOS

Para entrar a modificar alguna opción en la BIOS basta con apretar en el arranque de la máquina la tecla DEL -o F2 en algunos motherboards- y listo, ya estamos adentro. Opciones hay para todos los gustos, pero se recomienda no tocar sin el conocimiento necesario, dado que una opción mal puesta nos puede costar más de un cuelgue de la máquina.

Cuando apagamos nuestra PC, la información queda grabada gracias a que el mother posee una pilita que proporciona la tensión necesaria para la alimentación de la memoria EPROM. En algunos casos, no se cuenta con la pila y sí con un capacitor que siempre garantiza sobre sus bornes la tensión suficiente. Si la pila llegara a agotarse, cada vez que encendamos la PC deberemos configurar todas las opciones de nuevo. Algo que ocurre muchas veces es ponerle una password a la BIOS y luego olvidar cuál es. El problema se soluciona sacando la pila y volviéndola a poner, logrando así que la EPROM se descargue.

Si no tienen ganas de abrir la PC, existen passwords universales de acuerdo al fabricante de la BIOS.

Ciertos programas permiten hacer modificaciones bajo Windows sin necesidad de hacerlo en el arranque. Para poder utilizarlos, es importantísimo que los mismos soporten los chipsets que el mother posee, por ejemplo los BX de Intel o los modelos de VIA y, basándose en esa arquitectura el BIOS, configuran todo lo necesario para posibilitar la comunicación entre el micro y los periféricos.

Algunos de estos programas agregan funciones que originalmente no están incluidas en las BIOS de fábrica, haciéndolos muy rentables, además la mayoría son freeware.

En un segundo informe, veremos qué significan las misteriosas opciones del BIOS.

Shadow RAM

Una de las desventajas de las memorias ROM comparadas con las SRAM o DRAM es su tiempo de acceso muy lento. Esto representa un inconveniente importante debido a que las rutinas BIOS de acceso a periféricos se encuentran en estos tipos de memoria. En consecuencia, las rutinas que son frecuentemente llamadas por el sistema operativo o programas en ejecución disminuyen su velocidad.

La mejor solución a este problema es mover el código y datos desde la ROM lenta a una memoria más rápida (la DRAM). A este proceso se lo llama Shadowing y consiste en trasladar el contenido de la ROM BIOS a la memoria RAM.

Tal proceso estuvo disponible desde las 386, pero dado que en este momento las memorias trabajan con buses de 100 y 133 MHz, con velocidades de acceso de 8 a 7 nseg, se hace casi innecesario utilizarlo, ya que los tiempos de acceso de las ROMs oscilan en los 200 nseg.


TODA LA DATA EN UN SOLO LUGAR
PATCHES
NOTICIAS
TRUCOS
SOLUCIONES
REVIEWS
PREVIEWS
DEMOS
datafull.com
www.datafull.com
CON TODO EL PODER DE
XTREME PC

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Asus
INTERNET: www.asus.com
PRECIO: $230
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.

ASUS P4T i850

Uno de los primeros soportes para Pentium 4

Durante años, ASUS ha sabido entregar una variedad de motherboards de excelente calidad y con características innovadoras. Ahora ha llegado el momento de darle soporte a la nueva línea de Intel, el Pentium 4, siendo el P4T una de las primeras plataformas del mercado.

Por Mariano Firpo

Este nuevo mother tiene como corazón el último chipset de Intel (i850), posee cinco ranuras PCI (v2.2), una AGP x4 Pro y tiene cuatro ranuras para memorias RIMM para obtener hasta 2 GB de memoria. La falta de slots ISA puede decepcionar a algunas personas o simplemente hacer necesario el cambio de algunos componentes pero es una modificación aceptable en estos tiempos.

Todavía las memorias PC 800 y PC 600 RIMM se encuentran a un precio muy alto; pero con una distribución en aumento y los precios en baja se puede esperar que lleguen a un costo accesible para poder así disfrutar de todo lo que ASUS nos brinda en este P4T.

El mother cuenta con un FSB (Front Side Bus) de 400 MHz necesario para la inclusión del nuevo microprocesador de Intel.

Los dos canales IDE soportan hasta cuatro dispositivos bajo los protocolos ATA/33/66/100, lo cual nos da un nivel de configuración óptimo.

Todas las funciones se realizan por software y se hallan libres del uso de jumpers, lo cual permite realizar modificaciones con mayor velocidad sin tener que desarmar nuestro gabinete.

Otras ventajas que ya se encontraban en otros modelos de ASUS son: la capacidad de encenderse tras un fallo eléctrico, y modificaciones de frecuencias y voltajes con diferentes incrementos.

Debido a que los Pentium 4 consumen cerca de 52 W, es recomendable poseer una fuente ATX de 300 W y, si tenemos pensado incluir una de las últimas placas de video -que también tienen consumos elevados-, la fuente de calidad es un punto clave.

Dos puertos USB integrados se incluyen en el mother y se pueden expandir mediante una plaqueta secundaria para lograr un total de 4 puertos USB.

Por ahora se utiliza un Socket-423 que será reemplazado en pocos meses por un nuevo zócalo (Socket-478); esto hace que los fabricantes de motherboards estén un tanto a la expectativa mientras la nueva tecnología evoluciona, por lo que es de esperar que no se fabriquen demasiados modelos sobre este zócalo.

También se incluyen dos puertos seriales, un paralelo y puertos PS-2 para el teclado y mouse. Un software diseñado por ASUS -PC Probe- permite controlar aspectos técnicos como la temperatura del micro o mother, los niveles de los distintos voltajes y otros aspectos de menor importancia, con un sistema gráfico convincente.

Como la mayoría de los motherboards que ASUS fabrica, el P4T ofrece una excelente estabilidad y algunos modelos incluyen una placa de red onboard opcional.

Los ingenieros de ASUS han realizado algunas modificaciones a la placa de referencia de Intel pero estos pequeños cambios no son preocupantes y logran una mejor disipación del calor con los sistemas de enfriamiento convencionales.

Sólo hemos encontrado pequeños inconvenientes con las termocuplas, que a veces parecen no indicar la temperatura adecuada o simplemente se encuentran corridas en la escala. Con respecto al overclock podemos decir que este motherboard no es el más indicado. Aunque los cambios de bus se pueden realizar a través del BIOS, existen pocos valores de FSB para elegir, lo cual puede hacer que se pierdan unos cuantos megaHerz.

En resumen, ASUS nos brinda un P4T estable, con una buena cantidad de recursos extra, un chipset de última generación y las últimas prestaciones para el usuario tipo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un motherboard de excelente estabilidad diseñado para el P4.
LO QUE SI: Estabilidad, variedad, gran soporte, conectividad, etc.
LO QUE NO: Pocas variedades en los FSB, problemas para incluirlo en algunos gabinetes ATX.

89%
EXCELENTE

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Teppro
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $650
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.

PREMIO XTREME

PROMEDIO 92%

Teppro Impact 4 Ultra



La placa más rápida de la Argentina

Nvidia está copando el mercado con diferentes versiones de su muy conocida placa GeForce 2 GTS, siendo el modelo Ultra lo último en velocidad. Teppro nos brinda este excelente modelo siguiendo con su línea Impact 4.

Por Mariano Firpo

La Impact 4 es una de las placas más veloces que existen. Los ingenieros de Nvidia han logrado manipular los componentes de su antigua GeForce 2 GTS para obtener un mayor rendimiento, haciendo que su placa obtenga resultados sobresalientes.

Nuestro modelo poseía 64 MB de RAM de 460MHz (230MHz DDR), salida para TV y salida digital. El microprocesador de la Impact 4 trabaja a 250MHz, el cual entrega todo lo que se le puede pedir.

La capacidad de trabajar en T&L por hardware aceleran los juegos de última generación (Giants: Citizen Kabuto), permitiendo un desarrollo fluido incluso en las más extenuantes condiciones.

Para que se den una idea, nuestra viejita Voodoo 3000 corría con serios problemas juegos como Giants, pero al instalar la Impact 4 notamos una gran diferencia. Aunque en los primeros segundos vemos el juego entrecortados mientras se copian las texturas a la RAM, los siguientes minutos tienen una fluidez asombrosa. Las texturas son a veces de tan alta calidad que brillan y hasta parecen irreales por su gran detalle.

Dentro de las opciones de video encontramos las típicas variables que se encuentran en los Detonator 3. Podemos alterar cualquiera de los tres canales de color para acomodar las imágenes a nuestro gusto, y modificar las opciones en DirectX u OpenGL, permitiendo la inclusión de antialiasing y filtros.

Dada la gran capacidad de cálculo de la Impact 4, podemos apreciar los entornos 3D en las resoluciones más elevadas, haciendo poco necesario el uso del antialiasing.

Decidimos conseguir un servidor especial para la prueba de este monstruo que escupe polígonos, debido a experiencias anteriores con las placas aceleradoras de Teppro que agotaban a nuestros microprocesadores. Se hicieron los benchmarks utilizando un P3 733MHz sobre una plataforma ASUS CUSL2 con 128 MB de RAM PC-133. El sistema operativo utilizado fue Windows 2000 y se corrió sobre la versión 1.17 de Quake 3 (demo001.dm3) con todos los detalles al máximo (geometría y texturas). Otras opciones incluían filtro bilineal, V-Sync desactivado, modo lightmap y sonido activado en baja calidad. Los drivers instalados fueron los Detonator 3 y se realizaron varias pruebas para obtener datos confiables.

Los resultados, como muestra el cuadro, son increíbles en lo que respecta a velocidad, pero las imágenes en juegos no muy modernos suelen ser similares a las obtenidas con otras placas.

En resumen, si están dispuestos a probar los juegos de última generación o los que están utilizando corren a los saltos, puede que sea el momento de realizar un cambio de placa de video y, si disponen del dinero suficiente, esta Impact 4 Ultra es lo mejor que pueden adquirir.

Un punto a favor es su calidad de salida a TV, que supera a las placas de la "difunta" 3dfx, pero sirve para apreciar video o juegos, ya que el escritorio se ve en casi todos los casos en una forma deplorable.

Es importante destacar que su precio es exhorbitante y tiene que descender en algunos meses, por lo que esperar puede ser una mejor opción. La placa merecería uno de los mejores puntajes pero debido a este problema la relación calidad/precio cae por los pisos, impidiendo un mejor resultado.

	FPS Quake 3 16 Bits de Color	FPS Quake 3 32 Bits de color
800x600	101.7	100.9
1024x768	99.7	96.4
1280x1024	99.5	79.3
1600x1200	82.6	55.6

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una placa aceleradora que sabe cumplir su función otorgándonos la máxima velocidad.
LO QUE SI: Prácticamente todo lo que se refiere a esta placa es un punto a favor, la velocidad, las texturas, las salidas, es fácil de instalar, excelente soporte, drivers actualizados y más, mucho más.
LO QUE NO: Con un precio de venta al público de $650, uno podría optar por comprarse otra computadora, una impresora láser, siete Voodoo 3000 o dos GeForce 256...

92% CLASICO

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

El sueño del pibe

Tom Cadwell: de jugador a diseñador de juegos

Por Leonardo Panthou

Tom "Zileas" Cadwell un día descubrió Starcraft y se interesó tanto por este juego, que quiso ser el mejor. Ganó el torneo Brood War Beta que organizó Blizzard y también escribió una famosa guía estratégica sobre el tema. Su pasión por la estrategia en tiempo real lo llevó a colaborar en juegos como Battlezone 2 y Dark Reign 2, y actualmente está cumpliendo su sueño: hacer su propio RTS, llamado Strifeshadow. Hablamos con Zileas sobre estos y otros temas.



La aldea de los Elfos Oscuros es invadida por arañas gigantes.

***XPC:** Ganaste importantes torneos utilizando los Protoss y fuiste votado como el mejor jugador Protoss en el mundo por SC.org. ¿Por qué te gusta esta raza? ¿Cuál es la estrategia (o táctica) que te resulta más útil o divertida? (Personalmente, me encanta hacer cualquier cosa que involucre enormes flotas de Drone Carriers).*

Zileas: Siempre me gustó usar a los Protoss porque podés jugar con mucha delicadeza cuando se trata de unidades como reavers, templars y arbiters. Soy un jugador que micro-administra mucho, y los Protoss en un punto fueron ideales para ese tipo de juego. Ya no es tan así, y es por eso que uso a los Terrans en las raras ocasiones que juego un partido de Starcraft.

Creo que mis cosas favoritas para hacer con los Protoss son los "asaltos psi", donde circulás con un shuttle y un templar y generalmente causás problemas, y la táctica "perma-stasis" que utilicé en mi etapa profesional de Starcraft. "Perma-stasis" consiste en tomar alrededor de tres arbiters y someter grandes flotas indefinidamente bajo su campo de stasis, paralizando una gran cantidad de su armamento (bueno, no indefinidamente; dejás salir unos pocos de vez en cuando, así podés eliminarlos, sean Battlecruisers, Mutalisks o Carriers).

***XPC:** ¿Cuál es la diferencia entre el mejor jugador de Starcraft y el jugador promedio de Starcraft?*

Zileas: Hay un montón de cosas:

1) Un buen jugador le presta atención a todo a la vez, no sólo a lo que está haciendo en ese momento.

2) El buen jugador cliquea y actúa más rápido.

3) Los buenos jugadores se cuestionan por qué están haciendo algo en vez de estar jugando un RTS.

***XPC:** ¿Cuál es tu RTS favorito y cuáles son los elementos que lo han convertido en un juego tan bueno?*

Zileas: Estoy bastante apegado a Strifeshadow, ya que es mi primer juego, pero todavía no salió a la venta y no debería elegirlo porque estaría siendo parcial :). Teniendo eso en cuenta, creo que Starcraft es sin duda el mejor RTS a la fecha. Posee una gran profundidad estratégica y es un producto pulido en muchos aspectos.

***XPC:** Trabajaste para Pandemic Studios en Battlezone 2 y Dark Reign 2. ¿Cuál fue tu trabajo específico en esos juegos? Por favor, hablanos de la experiencia. Al día de hoy... ¿hay algo que cambiarías a los productos finales?*

Zileas: Contribuí muy poco en Battlezone 2. Sólo hice algunas tareas diversas relacionadas con el balance preliminar del juego por unos pocos días mientras el equipo de desarrollo estaba de vacaciones.

En Dark Reign 2 hice un poco de todo, excluyendo los mapas single player. Hice algunos mapas multiplayer, algunos scripts, hice un montón de archivos de configuración, un poco de diseño de unidades, e hice gran parte del análisis del diseño. Realmente fue una experiencia muy valiosa porque como interno me permitieron poner mis manos en el material de diseño verdadero. Esto me sorprendió, porque como



interno esperaba que me asignen sólo el material fácil y aburrido. Me trataron muy bien, y Pandemic Studios es una compañía piola en dónde trabajar.

Ambos títulos resultaron bastante buenos. Todo juego que sale a la calle tiene su porción de defectos. No voy a criticar el trabajo de mi primer empleador :).

***XPC:* Y en estos días estás trabajando para Ethermoon Entertainment construyendo tu propio juego, Strifeshadow. ¿De qué se trata y qué tiene de especial? ¿Cuándo va a ser lanzado?**

Zileas: Va a ser lanzado a principios de este año. Strifeshadow se distingue por tres puntos principales: su profundidad estratégica, su énfasis en las batallas y sus opciones para la comunidad de jugadores. La profundidad estratégica se relaciona con hacerlo estratégicamente interesante. Hemos logrado esto, en parte a través del conjunto de características que posee el juego y en parte, por medio de nuestras unidades y edificios únicos. Con respecto al énfasis en las batallas, en Strifeshadow las batallas son más frecuentes, consumen más tiempo y, a diferencia de otros juegos, permiten que el jugador las administre más para conseguir mejores resultados. Elegimos hacer esto porque pensamos que las batallas son más divertidas que la administración de la base, y creemos que un buen número de jugadores piensa de la misma forma. Finalmente, a diferencia de la mayoría de los juegos, hemos incluido varias herramientas de edición para alentar a la comunidad a crecer alrededor del juego. StrifeEdit es un completo conjunto de herramientas para modificar el juego, y permite a los fans crear mods, mapas y conversiones totales si así lo desean. Nuestra opción para grabar, reproducir y comentar las partidas, te permite echar un vistazo a las jugadas de otras personas y revisar tu propio progreso. Nuestro soporte para ligas y torneos, incluido dentro del juego, les da a los jugadores una variedad de oportunidades para competir.

***XPC:* ¿Qué clase de modos Multiplayer va a tener? ¿Qué innovaciones veremos en Strifeshadow?**

Zileas: Con respecto a los modos multiplayer, probablemente encuentren las opciones de equipos estándar, así como también soporte para torneo y liga.

Dudo en hablar demasiado sobre "innovaciones" porque lo que hace a Strifeshadow único y lo convierte en un avance en el multiplayer de los RTS no son sus características individuales, como los rituales mágicos, el sistema de recursos o la experiencia de las unidades, sino más bien como encaja todo en su conjunto. Nuestro compromiso con esos tres temas centrales que mencioné antes en la entrevista es realmente donde están los grandes cambios. Si tomás un RTS corriente y le agregás unas pocas características novedosas al azar, seguramente obtendrías algo que ya no sería divertido jugar, y probablemente hasta sería un poco menos divertido. Hemos elegido cuidadosamente un número de características, varias de las cuales ya han sido usadas (pero no combinadas todas juntas), y muchas de las cuales son completamente nuevas y únicas. Por cada característica que hemos agregado, otras han sido omitidas. El diseño de juegos es ingeniería, e ingeniería es tomar y elegir entre distintas combinaciones de elementos para alcanzar la mejor solución.

Entonces, con eso en mente, los características más originales son:

1) Rituales mágicos - varios hechiceros pueden lanzar un mismo hechizo, pero pueden sufrir indeseables efectos secundarios si el conjuro es interrumpido.

2) Unidades combinables - las unidades pueden montar o desmontar otras unidades en algunos casos.

3) Grabar y reproducir las partidas - podrán agregársele comentarios y otras cosas a una partida grabada.

4) Varios hechizos y habilidades únicos.

5) Nuestro sistema de recursos (ver cuadro).

6) Trampas.

***XPC:* ¿Podrías describirnos las razas (sus peculiaridades, fortalezas y debilidades)? ¿Podrías develar la tercera raza?**

Zileas: No quiero profundizar demasiado sobre este tema, pero voy a dar un vistazo general de cada una. Los Elfos Oscuros tienden a ser un grupo de unidades bastante bien balanceadas, con una leve inclinación a cometer emboscadas y a pasar desapercibidos. Los Malditos favorecen mucho el planeamiento previo como la aplicación sistemática de la fuerza bruta, debido a la durabilidad de sus unidades y a sus unidades con rango de disparo amplio. Su gran debilidad es su movilidad reducida. La tercer raza es extremadamente móvil, y actúa





El ataque de Los Malditos es encabezado por esqueletos, que reciben el apoyo de dragones y otras criaturas.



en una forma completamente diferente de las otras dos. Ellos deben ganar manteniendo al enemigo luchando por expandirse, utilizando sus capacidades superiores de movilidad y reconocimiento para compensar la debilidad promedio de sus fuerzas.

***XPC:** ¿Cuál fue la parte más difícil en el proceso de diseño de Strifeshadow?*

Zileas: Diría que las configuraciones iniciales de velocidad y balance fueron las más desafiantes para mí. Eso implicó conseguir estadísticas para toda clase de cosas, desde tasas de recolección de recursos, velocidades de las unidades, velocidades de construcción, hasta los controles de la interface.

***XPC:** ¿Cuál debería ser la proporción adecuada de estrategia / táctica en un RTS?*

Zileas: Bueno, en el caso de Strifeshadow, estamos tratando de permitir a los jugadores perseguir o un alto enfoque estratégico, o un alto enfoque táctico o bien un acercamiento mixto. Mientras más estilos de juego válidos haya, más interesante será el juego en su multiplayer. Entonces no hay proporción adecuada, a menos que estés haciendo un juego que sea explícita y completamente de estrategia (o de tácticas), y entonces la respuesta es obvia :).

***XPC:** ¿Realismo es sinónimo de diversión? ¿Cuál deberían ser los límites del realismo en un juego? Quizá la clave sea hacer un juego lo suficientemente realista para comprenderlo fácilmente. Por Ej.: si tu unidad lleva una arco, podés asumir fácilmente que disparará tiros largos y pausados. Pero si la unidad lleva consigo un extraño aparato mágico, no podrías saber de qué se trata a simple vista. No es intuitivo. Por otra parte, demasiado realismo (en términos de obedecer las leyes físicas) puede disminuir la jugabilidad, pero también ofrecería más formas de interacción y de resolver problemas.*

Zileas: Podría quedarme hablando de este tema por horas, pero voy a resumirlo un poco así no aburro a los lectores.

Un juego pretende ser divertido. Cualquier cosa que hagas al momento de crear un juego debería estar dirigida a tal fin. El realismo no es siempre divertido. A menos que tu juego dependa del realismo para ser divertido, no veo el punto de utilizar siempre el realismo. Es cierto que lo que es realista tiende a ser intuitivo y lo hace fácil de entender o de jugar, pero hay tantos casos en los que no querrías hacer un juego realista. El mejor ejemplo de esto es la más reciente iteración de la serie Falcon. En ella, si jugás en el modo más realista, tus chances de hacer algo son bastante escasas. El realismo no es divertido salvo que tengas una intensa obsesión con esas cosas. Para el jugador promedio, o incluso para los que están por arriba del promedio, las configuraciones no realistas son mucho más divertidas.

Con Strifeshadow nuestro objetivo declarado es hacer un juego de estrategia. No es una simulación de guerra. Entonces el realismo está presente, pero se queda fuera de la pantalla cuando no es divertido o disminuye la profundidad estratégica del juego.

***XPC:** ¿Cuál fue el mejor RTS del año 2000 y por qué?*

Zileas: Sinceramente el año pasado no jugué demasiados RTS aparte del mío. Pero excluyendo juegos en los que he trabajado (porque estaría siendo parcial), Homeworld: Cataclysm fue el más divertido de los que he jugado, a pesar de que el balance de su multiplayer fue, en el mejor de los casos, cuestionable. Simplemente tenía una campaña single player muy divertida...

***XPC:** Gracias, Tom, por compartir tu tiempo con nosotros. Ha sido un honor.*

DOS RECURSOS Y MEDIO

Zileas nos contó cosas muy interesantes acerca del sistema de recursos de Strifeshadow. Requerirá una administración mínima y va a involucrar dos recursos y medio. El recurso primario, llamado Aether, se usará para la construcción de unidades y edificios y se extraerá del suelo por medio de torres. Para transportarlo será necesario construir una serie de torres que vayan hasta la base. Esta red se puede propagar muy lejos si es necesario y debe ser protegida para que el flujo de recursos no se vea interrumpido.

El recurso y medio restante está compuesto por el metal Ikon y su derivado mágico Arikon. Ambos provienen de las minas de Ikon. El primero es indispensable para equipar a las unidades, mientras que el Arikon es vital para entrenar a las unidades mágicas. Por razones de eficiencia, de una mina se extraerá Ikon o Arikon pero no ambos a la vez. Cambiar la producción de un metal a otro requerirá un costo mínimo, todo esto si asumimos que podemos proteger a los trabajadores que llevan el mineral a la base.

Cuando le preguntamos a Zileas cómo va a afectar este sistema a la estrategia de los jugadores, nos dijo: "Como los jugadores deben exponerse constantemente para conseguir recursos adicionales, habrá muchos puntos posibles de ataque que contribuirán a crear una montón de batallas a pequeña escala, en lugar de las batallas a gran escala que se ven en la mayoría de los RTS".

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Este mes es un tanto especial, porque finalmente ha llegado el momento de buscar al elegido que tendrá el honor tomar la corona que lo distinguirá como lo peor del año, puesto que en 1999 fue otorgado por unanimidad a Skydive!
Este año la cosa viene peleada, porque ninguno de los títulos que desfiló por aquí a lo largo del 2000 logró sobresalir tanto... pero momento, porque todavía tenemos un muy buen candidato, que al parecer viene decidido a presentar batalla, así que lo dejo con ustedes.

Speedway 2000

ACCION / ARCADES

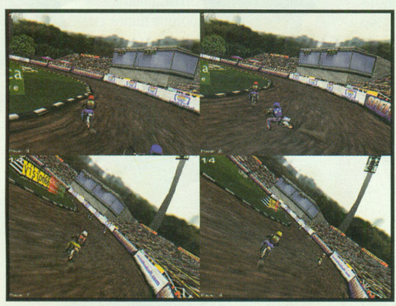
Por Santiago Videla

Partiendo de una disciplina como el Speedway, que incluso en su país de origen (los Estados Unidos, por supuesto) es poco popular, los amigos de Techland han decidido desafiar todas las leyes de la lógica basando su última producción en este tipo de competencias que ya de verlas por televisión provocan bostezos.

Entonces, si esto del Speedway calienta tan poco, la pregunta obligatoria es ¿por qué hacer un juego basado en esto?... Sinceramente no tengo una respuesta para esto, pero usando un poco el sentido común supongo que la razón más probable por la que se haya decidido llevar a cabo este proyecto es para intentar alzarse con la corona que está en poder de Skydive!, lo cual me parece muy lógico. Speedway 2000 recrea de una forma muy real muchos de los aspectos más característicos de estas competencias, en especial el sueño que provocan. Si bien tenemos la nada despreciable variedad de 10 escenarios diferentes, tal y como sucede en la realidad, todos los circuitos son de forma ovalada, convirtiéndolo en una opción ideal para principiantes, porque prácticamente se puede jugar de lo más bien tan sólo con dos teclas.



En los tres diferentes (pero no mucho) modos de juego que tenemos, pueden jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo (con pantalla dividida) y a pesar de que verlo así dificulta un poco las cosas, lo más complicado de esto es encontrar otras tres personas que se animen a jugarlo. Si no logran que sus amigos se enganchen no se preocupen, porque al no poderse redefinir el teclado, basta con que asignemos una de las únicas 4 configuraciones pre-armadas que se pueden elegir a todos los jugadores, para así poder competir contra nosotros mismos... ¡Duh!



Si se trata de sorprender, los encargados de la parte técnica de este juego también han puesto su granito de arena para convertirlo en un fuerte candidato al máximo galardón de esta sección. Si bien es sabido que el manejo de cámaras poco convencional es moneda común en los títulos que desfilan por aquí, hay que reconocer que lo que Techland hizo es algo meritorio.

Para que se hagan una idea de cómo viene la mano, cada vez que doblamos, la cámara se inclina para darnos una inexplicable sensación, que a mi entender más bien se ve como si al camarógrafo lo hubieran volteado de un botellazo. Pero lo más interesante del asunto es que el estar corriendo en pequeños circuitos ovalados en los que casi en todo momento nos la pasamos doblando hacia el mismo lado, trae como consecuencia que la cámara permanezca inclinada la mayor parte del tiempo, lo que nos da como resultado el primer juego de la historia en el que la acción se ve en diagonal.

Supongo que al correr únicamente en ovalos en los que siempre se dobla hacia la izquierda, a nadie se le ocurrió que tal vez alguien intentaría ir en sentido contrario aunque sea por joder un rato, por eso es que por más que peguemos media vuelta, veremos que al tomar una curva hacia el otro lado la moto y el piloto se siguen inclinando como si todavía estuviésemos doblando hacia la izquierda... un aplauso, por favor, y no lo olviden a la hora de votar.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Techland
INTERNET: Definitivamente No
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 personas con mucho estómago en la misma máquina

2%

Un continente negro

El enigma de la femineidad en los juegos de PC

Por Dark Eurídice

Soy mujer, heterosexual y me gusta jugar, entre otras cosas, First Person Shooters. Esta presentación deja abierto un enigma que me propongo desplegar. Intentaré arrojar luz sobre la naturaleza de la femineidad pensada en relación a los juegos de PC.

En el inicio, debo suponer que son hombres o están en vías de serlo la mayoría los lectores de este escrito. Como es sabido, la generalidad de los usuarios de video juegos está compuesta por seres que dicen pertenecer al sexo masculino. Supuesto esto, nunca será tan válida como ahora esta pregunta que les dirijo: ¿Qué es una mujer?

Ya lo decía el viejo Freud, la mujer es "un enigma", "un continente negro"... esto quiere decir que ni él mismo sabía la respuesta. Bien, la mujer toda no existe, pero que las hay, las hay, sólo se cuentan de a una y quizá haya que pensar que las mujeres son el síntoma del hombre. Pero ahora pasemos a analizar qué puede encontrarse de la posición femenina en los juegos de PC.

Un amigo, mientras acariciaba el mouse con la mano derecha, sentenció: "A las mujeres sólo les gusta jugar al Pacman o al Tetris, y obvio, mejor si el nunca bien ponderado bichito amarillo lleva un moñito rosa". Creo, le dije, que habitualmente las chicas prefieren jugar "The Sims", no sólo porque hay personajes femeninos sino porque allí pueden tener hijos, marido, familia, decorar la casa, mudarse y las más osadas tener un amante. De paso, se convierten en madres sin serlo, eligen un marido con los rasgos del padre y siguen histéricas y felices viviendo la historieta del Complejo de Edipo.

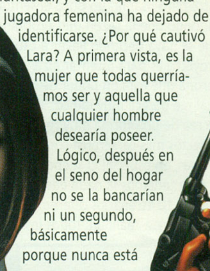
Avancemos un paso más, ¿por qué a una mujer puede gustarle jugar a un First Person Shooter como Quake, por ejemplo?

Yo no sé si ustedes, los hombres, se dieron cuenta de que a nosotras nos falta algo. Sí, sí, esa cosita que para ustedes es tan evidente y rige la mayoría de sus actos, aun los más estúpidos, es justamente eso de lo que las mujeres están en falta. Cuántas dicen: "Cómo me gustaría ser hombre para tener las mismas posibilidades..." ¿Posibilidades de qué?, me pregunto. Digamos que la envidia fálica está a la orden del día entre las chicas y ¿qué mejor que renegar de la diferencia, sostener un poderoso Rocket Launcher que devuelva tu perdida potencia masculina y permita masacrar de la forma más sangrienta posible a tus enemigos alienígenas? Si consideráramos solo este aspecto, un FPS sería una práctica masculina y aquellas que se dedican a estas oscuras actividades no recibirían otra condena que la de padecer, no puedo decirlo sin estallar en una carcajada infinita, "complejo de masculinidad". Sin embargo, ya también lo decía el viejo Freud... quién sabe si este deseo de poseer un falito alguna vez, y para esto un rifle de caño recortado es un buen representante, no sea un deseo típicamente femenino...

Así que podríamos pensar que como hay algo que nos falta a las mujeres, podemos hacer buen uso de cualquiera de sus representantes, total no lo tenemos. ¿Qué podríamos perder con asesinar algunos seres en nuestra recorrida? Las mujeres suelen ser más impiadosas, no tienen nada que perder. Las cosas no se juegan en el campo del honor sino en el terreno de la falta. Claro está que la idea freudiana sería que las chicas deberíamos cambiar una shotgun por el deseo de tener un hijo, pero bueno, en esto la pifió un poco el profesor, mujer y madre no son la misma cosa, por suerte.

Cambiemos ahora un poco de óptica, ¿por qué aparecen los personajes femeninos en los juegos y cuáles son sus características? ¿Qué podemos deducir con ellos sobre la femineidad?

Tomemos a Lara Croft, la heroína virtual con la que ningún jugador masculino ha dejado de fantasear, y con la que ninguna jugadora femenina ha dejado de identificarse. ¿Por qué cautivó Lara? A primera vista, es la mujer que todas querríamos ser y aquella que cualquier hombre desearía poseer. Lógico, después en el seno del hogar no se la bancarían ni un segundo, básicamente porque nunca está





en casa, anda siempre metiéndose en quilombos y porque al parecer tiene una energía que no soportarían aquellos que se quedan dormidos después de hacer el amor.

Lara Croft es independiente, audaz, inteligente, atlética y extremadamente sensual, un modelo típico de lo que se espera de una mujer en nuestra sociedad. Un ideal con el que siempre será difícil medirse; sin embargo, para eso están los ideales, para ordenar y sostener las posiciones que se toman en relación a ellos.

Lara Croft fue el producto de la imaginación de Tody Gard, un veterano programador de video juegos que en 1995 recibió el encargo de diseñar el personaje central de un juego de aventuras, y como el prota-gonista tenía que ser ágil y flexible pensó que una mujer se destacaría mejor que un hombre en esas cualidades.

¿Por qué la agilidad y la flexibilidad serían atributos femeninos? Creo que porque, como les dije, las mujeres tienen otras posibilidades que las de andar cuidando y ordenando la pistolita que esconden en el cajón. Tratan de arreglarse con lo "poco" que tienen, lo que las hace más ágiles y flexibles. Obvio, esto es desde una posición ideal, no se puede generalizar, cada uno tendrá su historia, pero si Gard no hubiera pescado algo de esto no habría diseñado una mujer para Tomb Raider.

Sigamos, voy a nombrar algunas otras porque las mujeres se cuentan de a una, "todas", no se pueden nombrar.

Cate Archer, de No One Lives Forever, un FPS, una heroína sesentera, otra onda de mujer. ¿Qué es lo que resulta tan enigmático del cuerpo de Cate Archer? Algo que se me ocurre es que el cuerpo no se ve mientras la utilizamos, sólo resalta su arma poderosa. Esto hace que a pesar de tener una figura curva y colorida presente rasgos bastante indefinidos a la hora de jugar. Que me disculpen sus enamorados pero a mí me parece un travesti. Creo que aquí reside el atractivo de este personaje, es una dama con una gran pistola, por no decir una mujer fálica. En todo caso, el cuerpo de esta agente secreta deja abierta la pregunta sobre qué es una mujer, aunque para mi gusto, con respecto a Cate, este interrogante puede tornarse algo inquietante. Espero no perturbar con esto a los lectores, considérenlo sólo mi opinión y que esto no les impida seguir fantaseando con el extraño cuerpo de Archer; tranquilícense sabiendo que todas las fantasías, en el fondo, son perversas.

Heavy Metal F.A.K.K.2, Julie, una chica que hace sonrojar a más de uno. Con toda la estética de los cómics, esta heroína es aquella que podría ser la habitante más cercana de las fantasías eróticas que raramente un hombre se atreve a confesar. Es una joven bien provista por todos lados, con poquísima ropa, muy vistosa y además linda. Sin inhibiciones, con algo de mal humor, las armas que empuña cuelgan sensualmente de su cuerpo, acariciándola. ¿Qué se imaginan? Sí, esta chica es la prostituta con la que todos los hombres soñaron alguna que otra vez en la oscuridad de sus dormitorios. Ja, espero no haberlos ofendido con esa palabrita tan poco decorosa pero, si analizamos al personaje, en mi opinión eso es lo que la hace tan atractiva. En todo caso, consideren que se trata de otro aspecto de la femineidad con el que nos encontramos en los juegos. Desde el principio de los tiempos existieron la santa y la... Bueno, de la santa hablaremos en otro momento, aunque la verdad no sabría a quién poner en esta ca-tegoría.

El enigma del cuerpo blanquísimo de la bella Delphi, de Giants: Citizen Kabuto. De santa no tiene nada porque al parecer fue diseñada desnuda, pero no sé bien si por una cuestión de censura o de mercado hubo que vestirla. De todos modos podemos sospechar que el personaje vende una imagen pura e inocente, y más con ese deseo de liberar a una raza de pequeños oprimidos. Tanta era su inocencia que la intención había sido mantenerla sólo con un velo transparente que no ocultaba el resplandor de su cuerpo blanquecino. Cómo cuando dicen de las nenas "¡dejala desnudita si total es chiquitaaaaa!" y la niña muere de vergüenza porque no se cree inocente y sabe que la miran...

American McGee´s Alice, la nenita esquizofrénica arrancada del mundo de Lewis Carrol. Esta jovencita evoca aunque de una forma algo siniestra a Alicia en el País de las Maravillas. Dejando de lado el juego, quién sabe si esta chica no nos haga pensar en esas jóvenes adolescentes "que comen de la Cajita Feliz mientras bailan el pogo del payaso asesino". Está loca, se supone, aunque a mí me hace pensar en la violencia con que a veces las mujeres se rebelan manifestando sus excéntricos caprichos. Es interesante que este aspecto haya aparecido en un personaje adolescente, digamos que es de esperar tal vez que con la mayoría de edad este lado oscuro ya esté domesticado, pero Alicia, Alicia es soberbia, se resiste a renunciar a esa satisfacción. ¡No es para tenerle miedo, es para admirarla!

Por último, pero no por ello menos importante, tenemos a una mujer que no juega pero que tiene a su *partenair* agarrado de las p... Sí, ahora está casada pero nunca dejó de ser la típica histérica que tiene a su pareja trabajando para ella. Elaine, la bella y exigente gobernadora que no hace más que tener al pobre Guybrush zumbando por las islas del Caribe en Escape from Monkey Island y los anteriores juegos de la saga. ¿Quién de nosotros puede dejar de reconocerse ahí? Quién más, quién menos, todos caeremos, si es que aún no lo hemos hecho, en este estereotipo. Espero nos avivemos a tiempo para salir corriendo.

Lejos de dejar cerrada la cuestión acerca del enigma de la femineidad, los dejo pensando en la pregunta que inició este escrito: ¿Qué es una mujer? Todavía faltan las amazonas y las hechiceras de los diabólicos juegos de rol, pero, a esta altura, no sólo ni pretendo nombrarlas a todas sino que puedo afirmar que, ni siquiera con un impresionante conjuro universal, ni ustedes ni nosotras llegaremos a resolver el enigma. En todo caso, tengan algo en claro, hoy han tenido la gracia de apreciar un toque femenino. ¡Hay una mujer entre ustedes!

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

2001, una odisea del espacio

Si HAL 9000 estuviera viva... sería una chatarra

Por Durgan A. Nallar

Apenas avanzado el año, empiezo a notar que paulatinamente los juegos requieren cada vez más potencia para mostrarse en toda su gloria. Esto ya lo traté en la Editorial del número pasado de Xtreme PC; en esa oportunidad mencioné que los monstruitos como Giants: Citizen Kabuto o No One Lives Forever necesitan ejecutarse sobre un hardware poderoso si uno pretende verlos con los detalles al máximo. Y claro que uno quiere verlos. No es que los títulos más nuevos se nieguen a funcionar con nuestras actuales configuraciones, pero les vendría bien tener 256 MB de RAM y una placa aceleradora con chip GeForce...



Day of the Defeat incorpora un ambiente basado en la Segunda Guerra Mundial.

Esto se vuelve todavía más evidente cuando la intención es disfrutar de un FPS. De todos, el género que tratamos en esta sección es el más goloso. A fin de año probablemente id Software nos sorprenderá con el lanzamiento de Doom III... imagínense entonces que, como todas las veces anteriores, esa bestia de juego va a requerir una máquina súper veloz para correr como se debe.

Siempre tenemos el viejo truco: bajar la resolución a 640x480 (o menos, ¡ugh!), quitar las sombras... atenuar cualquier efecto visual al máximo, bah, con tal que nuestro hardware pueda alcanzar aunque sea unos dignos 28 cuadros por segundo.

Lo más probable es que muchos de nosotros no logremos actualizar nuestros equipos por falta de dinero. Habrá que jugar las maravillas del 2001 el año próximo, cuando nuestros ahorros y las bajas de precio permitan el milagro. Más allá de la discusión del por qué siempre es igual, más allá incluso de la bronca, un hecho es seguro: no vamos a dejar de jugar porque al profesor Carmack se le ocurra programar otro engine. Ya pasamos por esto muchas veces antes. Tampoco queremos jugar a 320x200 y sin sombras ni superficies curvas. La solución, como también dije alguna otra vez, es desempolvar los viejos juegos que ahora andan bien y aferrarse a los que ya son clásicos. No los vendan; no los intercambien: valdrán oro durante varios meses más.

Tenemos muchas cosas para divertirnos

Unreal Tournament EAX Library Patch

Durante el mes pasado, la gente de Creative Labs puso a disposición de los fanáticos de UT que posean una placa de sonido Sound Blaster Live! u otra con soporte EAX, un par de archivos que ofrecen una mejor experiencia en sonido ambiental. La mejora incluye efectos de reverberación, oclusión y obstrucción (ante cualquier duda, dirigirse al músico amigo, porque yo no sé qué diablos es eso, pero que suena mejor, suena mejor).

En nuestro XCD 2 tienen el patch que deben instalar para que el juego reconozca las librerías de efectos especiales. Primero es necesario instalar el patch, y como segundo paso la librería que, en esta oportunidad, es específica para el modo DeathMatch.

En los próximos meses, Creative publicará en paquetes separados las librerías de efectos para los otros tres modos de juego de UT: Capture the Flag, Assault y Domination, que por supuesto nosotros pondremos en nuestros discos. Si no quieren esperar, naveguen hasta *http://eax.creative.com/eagle/unreal*.



DragonballQ tendrá un DeathMatch con personajes de la serie Z y GT.

en nuestro género. Fíjense que los arcades 3D cuentan con una enorme comunidad de aficionados que fabrican mods sin parar. Hay decenas, sobre todo para Half-Life, Quake y Unreal, los tres FPS que hoy hacen furor en el mundo.

Counter-Strike es un fenómeno social impresionante. Se juega en todos lados. En nuestro país se está convirtiendo en la estrella de las LANs tanto caseras como comerciales. Es como que acabamos de descubrir el juego cooperativo. Visualmente ya no es ni un décimo de atractivo que cualquiera de los juegos nuevos, pero tiene el condimento suficiente para volver adictos a muchos. ¿Cuánto durará el entusiasmo por Counter-Strike? Es difícil predecir algo así, pero la cosa va viento en popa.

Mientras tanto, la comunidad adicta a Half-Life sigue trabajando, produciendo más mods. Entre ellos, hace poco se dio a conocer uno llamado Day of the Defeat, que actualmente se encuentra en desarrollo. Este mod podría ser el preferido de la redacción de XPC en poco tiempo, porque incorpora una ambientación y un realismo estricto -casi estricto- basados en la Segunda Guerra Mundial, nuestro entorno favorito desde que nos volviéramos locos con Hidden & Dangerous. Day of the Defeat Beta 1 puede ser bajado de *www.dayofthedefeatmod.com* (ocupa alrededor de 74 MB). También podrían esperar a la salida de la primera versión oficial, ya que seguramente la encontrarán en los discos que vienen con esta revista. La actual tiene bastantes bugs, pero permite ser disfrutada por los curiosos.

Por el lado de la comunidad Quake, tal vez la más prolífica, hay varios proyectos dando vueltas en la imaginación de los jugadores. Un conversión total para Q3A muy esperada es Dragonball Quake, que verá la luz antes de fin de año. Salvo el engine gráfico y otras minucias, incluye cambios en los models, mapas, sonido y jugabilidad con el objetivo de lograr que el jugador se sienta dentro del famoso anime de Akira Toriyama. Los fanas de DBZ pueden revisar la internet en *www.dbquake.net* para mayores datos. Allí encontrarán renders de todos los personajes e imágenes de los mapas que los chicos están preparando.

Los anteriores son sólo ejemplos. Con tantos mods y CT no tenemos que preocuparnos por mucho tiempo; en tanto, les recomiendo ahorrar todo lo que puedan, cosa de que el cambio de motherboard y procesador no les resulte tan pesado. Este es un buen momento para comprar más memoria RAM. Por menos de $100 pueden hacerse con un chip de 128 MB PC-133, que después les va a servir para migrar a otro equipo. El incremento de RAM mejora una barbaridad el rendimiento de cualquier máquina. ¡No dejen pasar la oportunidad!

Ahora que lo pienso, y con perdón de Clarke, debería haber titulado esta nota "Cita con RAM"...

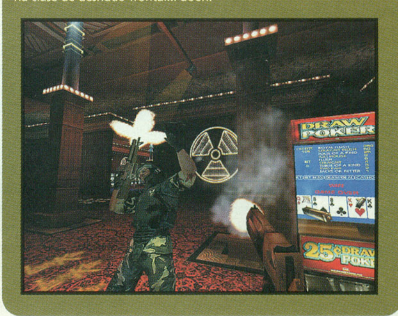




Novedades de Duke Nukem Forever

Si hay un FPS que esperamos juntando baba, ése es el del bruto Duke. El capítulo anterior (Duke Nukem 3D) hizo historia por lo divertido y zafado, y realmente no debe haber nadie que espere indiferente el regreso del viejo y lustroso marmota. Eso sí, a estas alturas algunos no le tienen mucha fe.

Hace poco, el sitio oficial de Duke Nukem Forever (*www.dukeworld.com*) se actualizó con algo de info, poca, pero al menos se puede entender que el proyecto no se canceló, como se rumoreaba. Todavía no se sabe la fecha estimada de salida. El engine, que pasó de ser el de Quake II al de Unreal, y desde allí al de Unreal Tournament, sigue mejorando gracias a un nuevo sistema de animación esqueletal que descarta polígonos si la distancia al jugador es mayor (bastante similar, según parece, al que incorporará el misterioso Unreal 2), y además el sistema de daño localizado actuará con extrema precisión, modificando la postura y velocidad del model herido. Los jetpacks no serán utilizables más que en multiplayer (¡doh!) y se podrá disparar a través de los teletransportadores. El juego será publicado por Gathering of Developers, ya que compró los derechos a Infogrames, que a su vez los había heredado al adquirir GT Interactive. Todo parece indicar que las famosas strippers estarán presentes en Forever, pero se descarta que haya ninguna clase de desnudo frontal... dooh.



Titanes en el ping

Bondades de Giants: tres razas para elegir, más un Inodorelli enfundado en calzas plateadas y un Moki con suculentos pechos

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

Y mientras mis archi enemigos virtuales se disputaban el dominio del aire en los cielos internetales; yo cambiaba drivers, configuraba placas, reinstalaba por enésima vez Crimsom Skyes y cacheteaba de lo lindo a mi cansina K6-2 3DNow!

Harto de todo, decidí finalmente abrir la PC y entonces lo vi: ahí estaba el hámster del que tanto me había hablado Moki, agonizante y mortalmente agotado en la ruedita que, otrora, le suministrara energía a mi machine. Sus ojitos lo decían todo: "lo siento, amo, pero supongo que es el fin, créame que lo intenté... sabe el dios de los hámsters que lo intenté". No tuve el valor de aplicarle una inyección letal para terminar con su tormento. Decidí enterrarlo vivo.

Un mes y una máquina después...

Era hora de volver a ser un hombre de verdad.

Estaba cansado de las risitas (y los insultos) de los otros Irrompibles (en realidad de Moki e Inodorelli, que son algo así como la vanguardia tecnológica de la Orden del Picor) cada vez que tenían que esperar a que mi vetusto hard lograra animar alegrías de la calaña de Crimsom o, inclusive, aquellos niveles pesados (y memorables) de Hidden & Dangerous.

Por eso decidí invertir (nótese el uso del verbo invertir, porque el alegror NO ES UN GASTO) unos morlacos en lo de mi amigo Pedro (Blueline: 4372-0947; de nada, Pedro) y me apoderé de un Athlon de 900MHz, 128 de RAM y una GeForce 2; además de nueva placa de sonido y esas chucherías clásicas que tanto necesitamos.

Sabía que Giants me pediría recursos, y sabía que no pensaba quedarme otra vez lloriqueando mientras los mikos se divertían con sus monerías. Ahora verían quién era el rey...



Rolo hace un reconocimiento aéreo en busca del peludo trasero de Mokikabutor.

Tester de violencia

Antes de seguir leyendo, y si todavía no ojearon la nota de Giants de Moki publicada en la Xtreme anterior (cosa que si no hicieron, debería darles verguenza, malditos novatos) procedan a hacerlo. Porque se están perdiendo de algo GRANDE y porque soy demasiado vago como para explicarles de qué se trata esta maravilla tecnológica. Confíen, que los espero...



Si Moki fuera mujer ¡que feo sería!

Bueno, los ensayos vía TCP/IP con Giants comenzaron accidentalmente una tarde de domingo en que me encontré a Inodorelli on line (¡cuándo no!) y decidimos probar el fichín media horita "jugando" como Meccs en el mismo equipo (sin enemigos, ya que no existe la posibilidad de incorporar bots; el único GRAVE error del programa).

Nos maravillamos inmediatamente comprobando que: 1) no había ni una gota de LAG y 2) los gráficos se veían tan increíbles como en la modalidad SINGLE PLAYER, pero esta vez con dos macacos correteando por ellos (nosotros), varios Smarties vagando por los prados y una cantidad importante de Vimps (el ganado) haciendo lo propio en otra de las tantas islas que integraban el INMENSO nivel (y eso que era el más chico de todos los que podíamos seleccionar). Además de los exquisi-



Mokikabutor y sus hijitos.

tos reflejos del sol en el agua y otras maravillas que me hicieron recordar, nostálgico, el sublime momento en el que, jugando a Unreal, abandoné por primera vez la nave-prisión para babearme con lo que me esperaba allí afuera.

Jugando sin ser molestados, aprendimos rápidamente a construir cosillas (sin experiencia previa en SINGLE PLAYER) y mejoramos nuestras escasas habilidades tripulando graciosos helicópteros que nuestros "esclavos" nos construyeron gustosamente.

El primer test había resultado altamente satisfactorio.

El segundo ensayo lo hice con Moki. El miko viejo tardó bastante en conectarse porque primero (lean bien esto que no tiene desperdicio) ¡tenía que dormir a su gatito! ¡QUÉ BALA, POR DIOS! Quien alguna vez fuera un asesino despiadado con sniper tenía que "mimar" a su nueva mascota (para los que no lo sabían, el muy blando antes tenía ardillas de la India) para que lo dejara jugar en paz. ¿Cómo borrar semejante mancha de su legajo? Y después tiene el descaro de firmar sus mails como El Gran Moki.

Bueno, dejando de lado su accionar afeminado, esta vez le pedí a él que fuera Kabuto (tenía ganas de ver a esa mole horrorosa en acción, y créanme que cuando lo vean y se agache para rugirles en la cara, se les va a fruncir algo) y yo volví a personificar a un Mecc. El resultado fue apabullante: me destripó 20 a 0; con lo cual comprobé tres cosas: 1) No todo es correr y matar a lo bobo en Giants, 2) para derrotar a algunos personajes (como Kabuto) se requiere de la colaboración de gente jugando en el mismo equipo y de una administración de recursos medianamente inteligente y 3) No molestes a Moki con todo el rollo ese del gato o te lo hará pagar. Antes de desconectarnos, no pude aguantar la tentación y lo convencí de que jugara como Delphi, la pulposa Sea Reaper, sólo para comprobar cómo se vería Moki con pechos. La foto habla por sí sola.

Bocadillos MADE IN USA

Ya había hartado a todos en mi trabajo enumerando las bondades de Giants. Y no me resultó demasiado extraño recibir un llamado de SS (un viejo conocido de Los Irrompibles que nada tiene de nazi y que combatió junto a nosotros en clásicos como MechWarrior 3 o Rainbow Six) a altas horas de la noche, clamando por sangre.

Moki recibió su IN POSITION y después de dormir a "Bigotín" (ok-ok, ese no es el nombre posta del gato, pero por lo bala de la situación, bien podría serlo), los tres enfermos nos conectamos vía módem a la autopista virtual y nos encontramos en el LOBBY del fichín. Primer flash: de la nada, ingresó en el juego un yankee que nos había ubicado utilizando GameSpy 3D. Lo que este muchacho no sabía es que previamente en ICQ, Moki, SS y yo habíamos hecho un pacto de no agresión para que yo pudiera explicarle el mecanismo del juego a nuestro viejo amigo.

Era extremadamente gracioso ver cómo Moki capturaba una y otra vez al americano (que insistía en atacarlo solo) y se paseaba por nuestra base tranquilamente con el yankee en su puño (mientras éste tipeaba desesperadamente HEEEELPPPP MEEEE). Nos lo mostraba triunfal, y cuando se aburría, lo estampaba contra algún risco o le arrancaba la cabeza de un mordiscón.

SS aprendió bastante rápido, pero para ese entonces el yankee ya había abandonado el juego no sin antes tipear cosas en su idioma natal acerca de nuestras madres. Nos pusimos en acción y aunque Moki nos pisoteó de lo lindo, nos mascó, se sentó arriba nuestro y destruyó a piaccere nuestra base, desarrollamos un sencillo plan que dio resultado: mientras SS le disparaba con misiles de todos los tamaños/colores desde tierra (y agazapado en los árboles), yo revoloteaba por la cabeza del gigantón descargando toda la furia de mi ridículo helicoptercillo: trazadoras y granadas por igual. Logramos finalmente que el Miko cayera a nuestros pies varias veces seguidas, y aunque el resultado final lo favoreció, nos dio una gran alegror verlo rodar de vez en cuando (esperen a derribar a Kabuto con un Mecc pequeñito para sentir lo que sentimos nosotros en ese momento).

Mecc hasta la muerte (o hasta que llegue Mafia)

Tengo que reconocer que no había hecho grandes apuestas por este título; sin embargo, su frescura, las múltiples opciones (armas/hechizos para utilizar y situaciones bizarras de todo tipo como la de disfrazarse de arbustito para acercarse a nuestros enemigos emulando las andanzas del Coyote) y por sobre todas las cosas: UNA AUSENCIA TOTAL DE LAG Y UNOS GRÁFICOS GRANDIOSOS transformaron a Giants en mi niña mimada actual (y creo que el resto de Los Irrompibles debe sentir lo mismo, por lo menos hasta que llegue la nueva maravilla de Take2, o sea Mafia). Encima hay un olorcillo a Tribes en el ambiente cada vez que se juega en equipos.

Así que ya saben: si tienen conexión a Internet, módem y un par de amigotes en igualdad de condiciones, ya no tienen excusa para sentarse a lloriquear porque el LAG no los deja ser hombres. Salvo que tengan un gato llamado "Bigotín", claro.

He dicho.



Inodorelli busca enojado al responsable de calentarle la cola con un láser.

Neverwinter Nights

¿Otro RPG clásico de los creadores de Baldur's Gate?



Por Pedro Federico Hegoburu

Hay palabras que nada indican si son pronunciadas de una manera inconexa. Por ejemplo "Baldur", que puede ser el nombre de un tío escandinavo. O "Bioware", probable nombre futurista de un laboratorio genético en una novela de ciencia-ficción barata. O "Dungeons and Dragons", "Engine Aurora", y tantas más. Pero sucede que si las juntamos en un todo armónico, tal vez el resultado final sea un inolvidable cocktail rolero que nos brinde horas de felicidad.

Adentrémonos este mes en "Neverwinter Nights".

A principios de la década de los '90, el conocido ISP norteamericano AOL tuvo un juego masivo online llamado Neverwinter Nights (NWN). Ese era el nombre de la principal ciudad, situada en los Forgotten Realms (Reinos Olvidados) y todo se basaba en el popular sistema Advanced Dungeons & Dragons. Por ello, este nuevo juego de Bioware (los creadores de la serie Baldur's Gate) es el "heredero espiritual" del original de una década atrás.

Las reglas de AD&D fueron modificadas muy recientemente, y NWN será el segundo juego en utilizar la tercera edición de reglas, luego de Pool of Radiance, de SSI. A simple vista, las reglas parecerían no importar demasiado, ya que en nuestro caso todas las "tiradas de dados" para determinar lo que sea son llevadas a cabo por la computadora de manera automática. Pero sí se verá el sello de la tercera edición de reglas en la libertad para el desarrollo de personajes y sus habilidades. Como ya es característico en todo RPG, al momento de crear sus personajes los jugadores podrán optar entre siete razas y once profesiones, pero la novedad aportada por la tercera edición de AD&D es la "clase de prestigio", a la que puede acceder cualquier personaje una vez que haya obtenido cierto nivel en algunas habilidades. Veámoslo como una "maestría".

NWN será un RPG en tercera persona y tiempo real, con un modo single player que consiste en unos 28 módulos que brindarán alrededor de 110 horas de juego, más un modo multiplayer muy original.

A ver ese multiplayer

Si bien no se tratará de un juego masivo como el original NWN de AOL o como los actuales Ultima Online, EverQuest y demás, NWN permitirá crear sesiones en una PC con un máximo de 64 jugadores simultáneamente, con el aditamento que cada uno de los servidores (nuestra PC) podrá conectarse con otras computadoras formando un mundo virtual enorme que los personajes podrán recorrer a través de portales. ¡Ya se imaginan lo que será recorrer un mundo gigantesco en el que abundan grupos en modo Cooperativo con 64 jugadores! Para quienes gusten de otros modos Multiplayer, NWN incluirá deathmatches y otros menos conocidos como asaltos a castillos y búsquedas de tesoros en las mazmorras. Adicionalmente, Bioware prevé incluir un Editor para que cada jugador pueda crear sus propios módulos, lo que será esencial para alargar la vida útil del juego y del modo multiplayer, puesto que no hay nada comparable a poder diseñar nuestras propias aventuras, o bajar de Internet una serie de módulos gratuitos para disfrutar solos o con amigos. Tanto la serie Baldur's Gate como Icewind Dale permitían el modo multiplayer, pero la experiencia no era realmente interesante porque se trataba de más de lo mismo. NWN probablemente resuelva este problema.

Otra importante cuestión a ser resuelta



gira alrededor de la "veracidad" de los personajes (¡qué manera elegante de expresar el concepto de "trampa"!). Es de público conocimiento que uno de los mayores males de los juegos multitudinarios online es la proliferación de personajes *tocados*, que tienen más de lo que deben: personajes recién creados con fortunas incalculables, o poseedores de objetos poderosos que no fueron obtenidos con el correr del juego y luego de sudar la gota gorda, etc. etc. Afortunadamente, Bioware tiene intenciones de atacar este mal de dos formas. La primera de ellas es dándole al Dungeon Master el control completo sobre quién puede ingresar a la sesión, y quién no. Mientras que la segunda se materializa a través de la creación de una "Bóveda de Personajes", que funciona de manera similar a los personajes cerrados de Diablo II (ésos cuya información es almacenada en los servidores de Blizzard y no en nuestra PC). Cuando comencemos a jugar con uno de estos PJ, el servidor tomará el personaje de esta Bóveda, y una vez que hayamos terminado de jugar con él podremos salvarlo en el mismo lugar, con todo el tesoro y la experiencia adquiridos. Pero aquí es donde viene



la novedad, ya que si el servidor encuentra que has obtenido una exagerada cantidad de dinero o experiencia en el período que tu personaje estuvo fuera de la Bóveda, el mismo no será salvado en esas condiciones. Tal vez tengas la opción de "liberarte" de lo que no hayas obtenido legalmente, o puedas recuperar una copia de tu personaje a cambio de no salvarlo en este estado de flagrante delito, pero aún no hay muchos datos que nos permitan afirmar una u otra cosa.



¿Llegó el verdadero Dungeon Master?

Menos de un año atrás hubo una pequeña revolución en el género de juegos de rol, cuando la compañía Nihilistic anunció que su juego Vampire the Masquerade incluiría una modalidad de juego llamada "Storyteller" (Narrador). ¿Y en qué consistía esto? En que un jugador humano pudiera hacer de árbitro en la sesión, tal como sucede en el juego de lápiz y papel. Esta persona podría crear la historia, decidir qué debían hacer los jugadores y cómo lo lograban, actuar en lugar de los monstruos, etc. En resumen, el sueño de todo jugador de rol hecho realidad. Lamentablemente, el juego no fue ni remotamente lo que se esperaba.

Bioware parece seguir las mismas huellas que Nihilistic, pero con paso más seguro. Además del Editor -que dicho sea de paso, será muy amigable para el jugador que también quiera experimentar con el diseño de niveles- NWN ofrece otra herramienta importante bajo la forma del modo denominado "Dungeon Master", con características similares a lo que idealmente prometía Vampire. En este caso, el árbitro podrá influenciar la historia mientras los demás jugadores juegan, mediante la posesión de ciertos Personajes No Jugadores y monstruos para hablar e interactuar con los personajes de nuestros compañeros de sesión. Y si necesitamos ayuda podremos tener más de un árbitro supervisando la aventura de nuestros amigos...

Y por si esto fuera poco...

El engine 3D usado en NWN es llamado Aurora, con la característica sobresaliente de mostrar detallados y veloces gráficos en 3D. Se basa en el engine Omen, desarrollado por Bioware para MDK2, lo que nos hace pensar que los gráficos de NWN serán excelentes (una muestra de ellos son las hermosas capturas que se ven en estas páginas). Es especialmente atractivo el acertado uso de sombras y luces.

En cuanto a la interface, el concepto principal fue el de la facilidad de uso. Todo dentro de ella es accesible con el mouse, pero también se pueden setear una serie de hotkeys para ciertas acciones que realicemos con frecuencia (me viene a la mente el uso de hechizos y la eterna Curación). Por suerte, la interface también resuelve una de las más ingratas tareas de todo juego, que es la de saber dónde está nuestro compañero que grita desesperadamente por ayuda, y cómo llegar a él a tiempo. NWN muestra en pantalla una imagen de nuestros compañeros (que es totalmente modificable para permitir miles de combinaciones posibles) y al lado de estas imágenes tendremos flechas que apunten en la dirección actual de cada personaje.

La fecha estimada de lanzamiento de NWN está fijada para el segundo trimestre de este año, pero ya todos sabemos lo inciertas que suelen ser estas fechas. Mientras tanto, les recomiendo que vayan llamando a todos sus amigos para invitarlos a una sesión Multiplayer de 64 personas. La experiencia promete ser única.

Banda Ancha

¡Al fin vamos a poder jugar por Internet!

Por Fernando Martin Coun

Seis meses atrás, cuando apareció publicada la nota "Dos latas y un hilito" (XPC 34) en esta misma sección, todavía no había entrado en vigencia la desregulación telefónica y el mercado de las comunicaciones estaba bastante estancado desde hacía algún tiempo en lo que a accesos a Internet se refería. Lo único nuevo y que valía la pena resaltar era la aparición del servicio inalámbrico, ya que las empresas proveedoras de CableModem hacían tiempo que no ampliaban sus áreas de cobertura y las telefónicas no proponían nada nuevo a pesar de que en otros lugares del mundo, donde también operaban, ya estaban brindando servicios de "banda ancha".

Algo se mueve...

Por suerte, hay varias empresas que se dedican a brindar accesos a Internet de banda ancha. Esto promueve la "libre" competencia que lleva a mejorar los servicios y a bajar los precios. Aunque todavía no sean del todo accesibles, no sólo por lo que cuestan, sino por el área en el cual están disponibles, hay que reconocer que el año comenzó bien en este aspecto ya que hubo reducción de tarifas, expansión de la red y, la noticia más importante, la introducción del sistema ADSL.

Primero hagamos un repaso

Cuando nos referimos a "banda ancha" estamos hablando del ancho de banda de una transmisión, o sea, la cantidad de información que se puede enviar al mismo tiempo por un conductor, ya sea un cable telefónico, coaxil, fibra óptica, aire (en caso de una transmisión con antenas), etc. y que en este caso, al ser "ancha" quiere decir que es rápida.

El sistema de CableModem fue el primero de banda ancha en aparecer en el país. Los proveedores son Fibertel (Cablevision) y Multicanal. La conexión se realiza por medio de un cable coaxil conectado a un modem especial provisto por la empresa. Las velocidades y costos varían según el proveedor y el servicio contratado (ver tabla). La principal ventaja de este servicio es la disponibilidad, ya que es raro que se produzcan cortes y la principal desventaja es que a medida que se agregan usuarios a la red, la velocidad de conexión tiende a disminuir, pudiendo saturarse si las empresas no realizan las ampliaciones correspondientes en sus sistemas.

El año pasado conocimos el sistema inalámbrico por medio de dos empresas internacionales: Velocom y Millicom. Para poder acceder a la red necesitamos una antena de microondas y una placa de red Ethernet con RJ45, ambos provistos por el ISP. Gracias a su fácil distribución, ya que no es necesario "tirar cable", puede llegar a lugares más distantes y con mayor rapidez que CableModem, pero a costa de caídas en el servicio cada vez que se producen grandes tormentas.

Ahora veamos lo nuevo

Telecom y Telefónica lanzaron a fines del año pasado con bombos y platillos un nuevo sistema de acceso a Internet: ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line, o sea, Línea de Abonado Digital Asimétrica). Este sistema convierte la línea telefónica ordinaria llamada "par de cobre" en una línea digital de alta velocidad con la capacidad de recibir datos a 256 kbps y enviarlos a 128 kbps. Esta diferencia de velocidad entre envío y recepción se denomina asimetría. El sistema ADSL soporta velocidades de hasta 8 Mbps para bajada y de 1 Mbps para subida, pero todavía no está disponibles en nuestro país.

La principal característica es que no necesitamos una nueva línea telefónica, así como también podemos hablar o enviar un fax mientras estamos conectados a Internet.

Al informarnos sobre la disponibilidad del servicio con la empresa telefónica que nos corresponda según la zona, realizarán una prueba de línea para verificar que sea apta para ADSL ya que si vivimos a más de tres kilómetros y medio de una central habilitada no estaremos en condiciones de poder instalarlo. Si pasamos la verificación y decidimos contratar el servicio tardarán aproximadamente un mes en habilitarlo e instalar el filtro de línea y modem externo correspondientes; también es necesario tener instalada una placa de red Ethernet con RJ45 ya que la empresa telefónica no la entrega. Cuando tenemos todo instalado podemos subscribirnos a cualquier ISP que disponga de servicio ADSL.

El costo mensual del servicio ADSL es de $57 a $60 (IVA incluido) independientemente del abono telefónico mensual y del abono del ISP. No se paga por el tiempo online y no se necesita llamar al ISP, sólo basta con encender la PC para estar conectados. Un detalle importante a tener en cuenta es que las facturas telefónicas empezarán a ser mensuales en vez de bimestrales una vez contratado el servicio.

Lo que muchos se deben estar preguntando es si baja la velocidad al hablar por teléfono o enviar un fax. La respuesta es no, ya que el filtro de línea se encarga de dividir el ancho de banda en tres partes: el primero y más angosto para hablar por teléfono o enviar faxes, el segundo para el envío de datos y el último y más ancho para la recepción de datos, por lo que nunca se superponen los canales de información.

Una de las ventajas de ADSL con respecto a CableModem es que la velocidad del servicio es siempre constante y no depende de la cantidad de usuarios conectados. Con respecto al sistema inalámbrico, no presenta caídas por efectos climáticos (salvo que se les caigan algunas torres a la empresa telefónica).

Otros servicios DSL

Servicio	Descripción
HDSL High data rate Digital Subscriber Line Línea de Abonado Digital de Alta transferencia de datos	El modem conectado alcanza velocidades similares a T1 (1,544 Mbps) y E1 (2,048 Mbps). Por el momento, T1 requiere 2 líneas y E1 requiere 3.
VDSL Very high data rate Digital Subscriber Line Línea de Abonado Digital de Muy alta transferencia de datos	El modem conectado alcanza velocidades que van desde los 12,9 a los 52,8 Mbps con una distancia máxima a la central de entre 1300 metros y 300 metros respectivamente con ¡24 líneas!

Lo que vendrá...

Volviendo a la nota "Dos latas y un hilito", había aventurado que tal vez el próximo paso iba a ser ISDN (Integrated Services Digital Network) o RDSI (Red Digital de Servicios Integrados) ya que ambas telefónicas estaban implementando este sistema en algunas empresas. RDSI no es más que un tipo de DSL (como lo es ADSL). Por suerte fue descartado porque su máxima velocidad era de 128 kbps para el envío y la recepción de datos, siendo ampliamente superado por ADSL. Lo que queda por venir, no es, ni más ni menos, que la optimización del servicio ADSL hasta alcanzar su máxima velocidad. Tal vez en un futuro... lejano, se implementen algunas de las otras variantes de DSL descriptas en el cuadro que acompaña esta nota.

En cuanto a disponibilidad geográfica, todavía queda un largo camino por recorrer ya que todos los servicios de banda ancha están presentes casi exclusivamente en la Ciudad de Buenos Aires y Conurbano Bonaerense. Todas las empresas, salvo Multicanal, tienen pensado, a lo largo del año, ampliar el servicio a las principales ciudades del interior, entre las que figuran Córdoba y Rosario.

¿Qué sistema me conviene?

Creo que, hoy por hoy, la pregunta sería: ¿Qué sistema está disponible en mi zona? Si podemos elegir sin preocuparnos por los costos, el servicio de Fibertel aparece como el más rápido. En cambio, si nos preocupa la billetera, aunque hay que reconocer que para disponer de cualquiera de estas opciones hay que tener una bastante gordita, la opción sería Millicom. Multicanal está descartado entre las opciones porque su área de cobertura es muy reducida dentro de la Ciudad de Buenos Aires.

El costo del sistema ADSL todavía es alto en comparación al resto. Tal vez, con el ingreso de nuevas empresas telefónicas al país, se logren bajar aún más los precios para que todos podamos jugar como corresponde, o para qué se piensan que a uno le interesa tener una conexión de Internet de alta velocidad.

Servicios de Banda Ancha

Empresa	Web	Sistema	Medio de transmisión	Recepción (kbps)	Envío (kbps)	Instalación (IVA incl.)	Costo (IVA incl.)
Advance	www.megaline.com.ar	ADSL	Cable tel.	256	128	$121,-	$60,50 + ISP
Arnet	www.highway.arnet.com.ar	ADSL	Cable tel.	256	128	$181,50	$56,87 + ISP
Fibertel	www.fibertel.com.ar	CableModem	Coaxil	512	128	$119,79	$83,49 (clientes CV)
Multicanal	www.multicanal.com.ar/cmodem	CableModem	Coaxil	384	128	$59,90 (clientes MC)	$84,58 (clientes MC)
Multicanal	www.multicanal.com.ar/cmodem	CableModem	Coaxil	64	64	$59,90 (clientes MC)	$60,38 (clientes MC)
Velocom	www.velocom.com.ar	Inalámbrico	Aire	128	128	$119,79	$119,79
Velocom	www.velocom.com.ar	Inalámbrico	Aire	64	64	$119,79	$71,39
Millicom	www.millic.com.ar	Inalámbrico	Aire	128	128	$181,50	$95,59

GIANTS
CITIZEN KABUTO

Por Santiago Videla

Les contamos paso a paso todo lo que siempre quisieron saber sobre este alucinante arcade y nunca se atrevieron a preguntar

Antes que nada, tengan en cuenta que Giants es algo así como tres juegos en uno y los comandos que usarán con cada raza son completamente diferentes, de hecho se configuran por separado. La forma en la que vienen definidas las teclas para cada caso no es de lo más cómoda, pero al redefinirlas es conveniente que traten de usar el mismo esquema en las principales funciones de cada raza para evitar confusiones, muy especialmente si tienen pensado jugarlo en modo Multiplayer.



Los Meccarin

Cuentan con todos los avances que la tecnología puede ofrecer y aunque su inteligencia no es lo que se diría de lo más avanzada, estos sujetos pueden trabajar en equipo, dándonos la posibilidad de darle órdenes a otros cuatro compañeros, que en más de una ocasión nos pueden salvar la vida.

En el modo para un solo jugador, los Meccs serán nuestros primeros protagonistas. En las primeras misiones no podrán usar todas sus funciones, sino que se las irán habilitando a medida que progresen.

Una de las principales funciones de los Meccs, a la que tendrán que acostumbrarse ni bien puedan usarla, es la de comandar a sus compañeros y darles órdenes para que se encarguen de hacer el trabajo sucio.

Manteniendo presionada la tecla correspondiente al comando **"Disciple Mode"** (vean el menú de configuración de los controles de los Meccs), pasarán al modo de dar órdenes. Al estar en este modo podrán darle a sus camaradas tres simples instrucciones, que son:

Disciple Attack: Atacar a quien ustedes tengan en la mira. Si usan esta orden mientras le apuntan a un personaje amigable, los Meccs que estén bajo sus órdenes irán a protegerlo.

Disciple Recall: Hace que los acompañantes regresen junto a ustedes sin importar que tan lejos estén.

Disciple Goto: Sirve para hacer que los acompañantes vayan hacia el lugar hacia donde estén apuntando.

Cada vez que uno de sus compañeros es eliminado, puede recuperarse unas tres veces dentro de cada misión, pero no se preocupen por cuidarlos demasiado, porque lo único que pasa si los pierden definitivamente es que no podrán darles órdenes hasta que la misión en la que están termine, luego de eso todo volverá a la normalidad. Por este motivo siempre conviene que los usen a modo de distracción, ya que a pesar de que no tienen armas demasiado poderosas, la velocidad con la que atacan es ideal para mantener ocupados a los enemigos por un rato, dejando los objetivos importantes desprotegidos (como por ejemplo las barracas), para que ustedes los hagan pedazos sin arriesgarse demasiado.

Antes de pasar a la construcción de bases, unos últimos consejos.

Para sacar el máximo provecho de las armas de los Meccs, traten de usarlas en combinación con el Zoom y apunten siempre a la cabeza, porque de esa forma la mayoría de los enemigos comunes



caerá de una (sobre todo con el Sniper Rifle).

En la mayoría de las misiones de los Meccs, encontrarán unas pequeñas casuchas llamadas **"Gift Shop"** y, al entrar en ellas, podrán conseguir nuevas armas y accesorios en forma gratuita. Otra de las importantes ventajas que ofrecen los Gift Shops es que cada vez que entren todas sus armas quedarán recargadas automáticamente y además podrán recuperar la energía que hayan perdido (siempre que el Gift Shop tenga reservas de energía), las cuales se indican en la ventana que dice "Health Pool Remaining".

En el caso de que la energía del Gift Shop se agote y necesiten curarse, pueden hacerlo con la Health Syringe, que por lo general se encuentra en estas casas o en los restos de algunos enemigos, la tecla por defecto para usarla es la **H** ("Give Health").

Armando una base Mecc

En el modo Single Player, los Meccarin sólo tienen una misión en la que deben construir una base, pero esto les será muy útil también para el Multiplayer, ya que en muchos de los modos de juego deberán hacer esto, así que atenti.

Lo primero es conseguir por lo menos 2 Smarties y llevarlos de regreso al lugar en donde levantarán la base, para que se pongan a laburar, sólo podrán llevar de a uno a la vez y tienen que dejarlos en el círculo del piso que tiene el dibujo de un Smartie.

Tan pronto como los primeros enanos estén en la base construirán una nueva plataforma circular, que les servirá para dejar la comida que tendrán que ir trayendo, para que se mantengan trabajando, y lo único que les servirá para eso es la carne de unos bichos blancos llamados "Vimp", que siempre andan en manadas.



Estos bichos son inofensivos y cada vez que los bajen deberán juntar los pedazos que quedaron por ahí antes de que desaparezcan (pueden llevar hasta 20); cuando terminen con la manada completa ellos volverán a regenerarse, así que habrá recursos ilimitados... sólo tienen que ir a buscarlos de vez en cuándo.

De regreso en la base, la comida se deposita en la plataforma que está cerca del horno (en el centro de la base) y ahora es momento de empezar a construir.

Para esto tendrán que pararse encima de una plataforma circular, que está en el suelo y que está señalada como **"Base Build"**.

Al hacerlo aparecerá un menú con las estructuras que pueden fabricar del lado derecho (no todas están habilitadas al principio). Para construirlas sólo basta con seleccionar la que quieran y asignar todos los Smarties que tengan disponibles para que se ocupen de levantarla (es conveniente que traigan todos los Smarties que puedan o por lo menos traten de tener más de 3). En el menú de construcción, también podrán ver la base desde arriba y si se fijan en el horno que está en el centro, verán que sobre él hay una barra de color verde. Esa barra indica las reservas de comida que tienen, así que traten de mantener la despensa llena, porque a medida que pase el tiempo, cada vez serán más los enemigos que irán a atacarlos.



Nunca dejen la base sin la protección de todos sus acompañantes, porque si el enemigo logra secuestrar al Smartie que está al mando (en este caso es Borjoyzee) y lo lleva hasta su propia base, perderán automáticamente.

De todas las estructuras que se pueden construir, la más importante es el **"Gifts Shop"**, porque es la que les permitirá recargarse cada vez que lo necesiten. Es muy importante armar esta casa y mejorarla lo más pronto posible, porque de ese modo no sólo tendrán acceso a nuevas armas entre las que encontrarán los **"Proximity Missiles"** (una de las mejores), sino porque además, las que ya tienen usarán un cargador más amplio.

El objetivo de este tipo de misiones, por lo general, es destruir la base del enemigo, cosa que únicamente podrán hacer una vez que hayan construido todas las estructuras que estén disponibles.



Luego de construir todo (incluyendo las cuatro paredes reforzadas) aparecerá una estructura llamada **"Party House"** que les dará acceso a las armas más importantes del **"Gifts Shop"**, que en el caso de los Mecc es la **"Popup Bomb"**.

Solamente con esta bomba es posible destruir edificios como el de las bases enemigas y, cuando la tengan, el lugar en donde hay que ponerla es cualquiera de las puertas por donde salen los soldados enemigos. Esto se hace con el comando **"Use Backpack Item"** y obviamente lo que sigue es rajar para donde sea antes de que explote.

La Party House también les permite fabricar una serie de estructuras especiales que solo podrán seleccionar entrando en ella.

En el interior de la Party House verán a los Smarties que trabajan para ustedes y un menú con varias estructuras especiales. Para construir cualquiera de las cosas que aparecen aquí tienen que seleccionar algo del menú que se ve en la parte superior de la pantalla y ponerlo sobre uno de los Smarties que están ahí.

Haciendo esto, el Smartie saldrá de la Party House junto con ustedes y con el comando **"Use Party House Item"** podrán colocar la estructura que seleccionaron.

En Multiplayer: Aunque no lo parezcan, los Meccs son una de las mejores elecciones para jugar por red, ya que su tecnología les proporciona excelentes armas, varias de las cuales son realmente devastadoras.

Sin duda la ventaja más importante que esta raza tiene con respecto a las demás son los pequeños helicópteros que pueden usar (hasta 3 al mismo tiempo), porque con ellos no sólo pueden volar a grandes alturas, sino porque también les permite recorrer cada isla en muy poco tiempo.

Estos vehículos son ideales para llevar rápidamente defensas o estructuras como la Mine Shaft cerca de la base enemiga y hacerle la vida imposible a cualquier rival desprevenido. Con sus poderosas bombas, son capaces de limpiar las defensas enemigas en segundos, especialmente si atacan con 3 helicópteros a la vez.

Fuera de estas unidades, los soldados Mecc son bastante vulnerables por su poca velocidad, pero si están bien armados igualmente pueden causar mucho daño, así que ténganles respeto.

Objetos de la Party House Mecc

Tower1: Estas torres son ideales para vigilar el terreno o para colocar defensas de cualquier clase.

Small Gift Shop: Similar al Gift Shop común, pero con menos variedad de armas, igualmente les permite recargar sus armas mientras están lejos de la base.

Gyrocopter Pad: Luego de instalar esta estructura súbanse encima de ella, párense sobre el círculo amarillo que está sobre uno de sus extremos y sorpresa... un pequeño helicóptero saldrá y podrán usarlo para tirotear a los malos desde lo alto.

Este helicóptero les permite volar a una gran altura y además viene equipado con una ametralladora con balas ilimitadas y tres poderosas bombas similares a las que lanza el Millenium Mortar. Una vez agotadas las bombas, pueden recargarlas simplemente aterrizando sobre el Gyrocopter Pad.

Si el helicóptero es destruido, el Gyrocopter Pad les dará uno nuevo.

Bulldog Turret: Una versión más poderosa y con mayor alcance de la torreta portátil común.

Surface-to-Air Missile: Excelente defensa contra unidades aéreas.

Mine Shaft: Sólo hay dos de éstas y sirven para viajar en forma instantánea de un lugar a otro. Asegúrense de colocar una en la base y la otra lo más lejos posible, así ahorrarán tiempo al recorrer las islas.

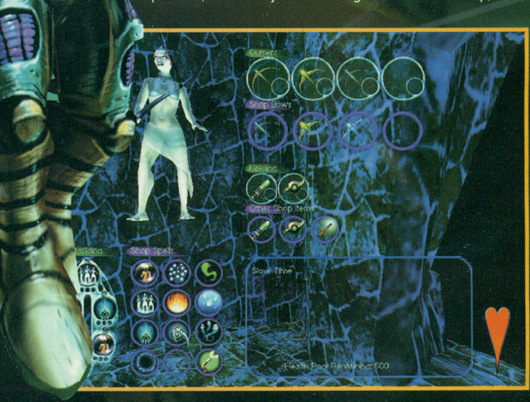
Las Sea Reapers

Delphi es nuestra segunda protagonista y con ella las reglas del juego cambian por completo. Ella es experta en el uso de la magia y además puede usar varios tipos de arcos y flechas con características bastante particulares. A diferencia de los Meccs, con esta raza no tendremos acompañantes a quienes dar órdenes, sino que tendremos que hacer todo nosotros mismos.

Las Sea Reapers tienen una gran agilidad y pueden usar un modo "Turbo", que les permite dar enormes saltos y recorrer grandes distancias rápidamente.

Una de las ventajas más importantes que tienen estas minitas es que, al nadar en aguas profundas, pueden regenerar su energía lentamente, por otro lado, si al estar nadando mantienen presionado el botón izquierdo del mouse, ellas pueden nadar mucho más rápido de lo normal, dándoles así la oportunidad de escapar de sus perseguidores.

Además de sus armas normales (los arcos y la espada), esta raza presenta un menú especial en donde figuran los conjuros que el personaje puede hacer (está en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla). Estos conjuros se consiguen en los Gift Shop, al







Las bases de las Reapers

En líneas generales, el procedimiento para armar una base con las Sea Reapers es el mismo que con los Meccs, pero en lugar de alimentar a nuestros Smarties con carne de Vimp, tendremos que hacerlo con sus almas.

La barra que está en el medio del menú de los hechizos es la que indica la cantidad de almas que tenemos y lo bueno de esto es que no sólo podemos absorber las almas de los Vimp, sino que también haremos lo propio con cualquier otro enemigo.

Sólo basta con estar cerca de él en el momento de eliminarlo.

En las misiones de las Reapers en las que tenemos una base, los objetivos también son destruir la estructura principal del enemigo, cosa que únicamente se puede hacer con el hechizo Summon Tornado, que como mencioné antes sólo estará disponible al construir la Party House.

Al usar el tornado para destruir una base enemiga, siempre conviene apuntar hacia el suelo y hacer que caiga justo en medio de la base, de otro modo, cuando el tornado se forme no causará ningún daño, por lo que tendrán que volver al Gift Shop para recargarlo.

Al mismo tiempo, la dichosa Party House nos da acceso a la mejor arma que podemos tener jugando en este bando, que es el Powerup Bow. Esta arma puede disparar un proyectil dirigido a casi todos los enemigos que tengamos a la vista, lo que la hace especialmente efectiva contra grupos nutridos de enemigos sin importar que vengan por tierra o por aire y su tiempo de carga es mucho menor que el del Homming Bow.

En el interior de la Party House podemos encontrar las mismas defensas terrestres y antiaéreas que para los Meccs, al igual que los pequeños Gift Shop para que coloquemos en diferentes lugares del mapa, pero además nos ofrece otras bondades que son:

Cloaked Tower: Similar a la torre que fabrican los Meccs, pero con la diferencia de que ésta es invisible y al subirse en ella nos hace invisibles a nosotros.
Pier: Esta estructura solo puede ser construida en aguas profundas y, al pasar por su parte de atrás, nos da un Reapersky (la moto marina), que puede ayudarnos bastante gracias a su gran velocidad.
Las Sea Reapers pueden usar hasta cuatro de estas motitos a la vez y hasta pueden ir por tierra, aunque no tan rápido como por el agua.
Portal: Funcionan de la misma forma que las Mine Shaft de los Meccarin, o sea que nos llevarán de un lugar a otro en un suspiro.
Sea Monster Spell: Invoca a una criatura marina que dispara un poderoso proyectil hacia el lugar que le indiquemos. Este poder tarda unos cinco segundos en ser lanzado y únicamente puede ser efectivo contra estructuras, ya que es muy fácil esquivarlo.

En Multiplayer: Las Sea Reapers en general se ven en desventaja con respecto a las otras dos razas y sólo les recomiendo usarlas en caso de que ya tengan bastante cancha con ellas.

igual que las armas comunes, y para usar la magia basta con utilizar la tecla correspondiente al comando **"Cast Spell"**.

Si observan debajo del círculo donde aparece el símbolo de cada hechizo que tengan disponible, verán tres pequeños círculos que indican la cantidad de veces que pueden usar ese poder (un máximo de 3 cada uno, con excepción del Tornado, que sólo puede usarse una vez), así que tengan siempre esto muy en mente, para volver a recargarlos al Gift Shop ni bien lo necesiten.

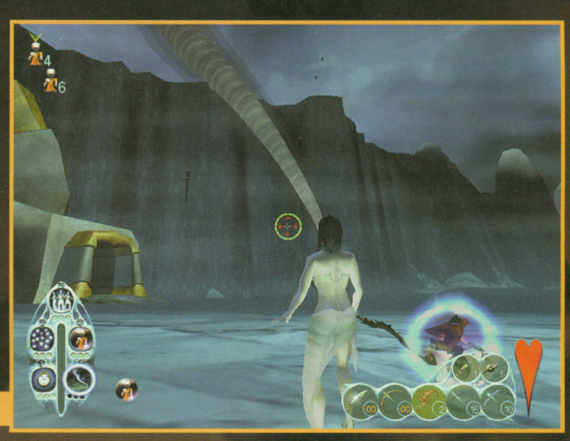
Los conjuros más usados

Smartie Grab: Sirve para agarrar un Smartie a grandes distancias y traerlo junto a nosotros (sólo sirve en las misiones en las que hay que construir una base).
Summon Hail: Nos muestra una vista aérea del lugar hacia donde estábamos apuntando en el momento de invocar este poder y haciendo click con el botón izquierdo podemos disparar cinco poderosos proyectiles de hielo, que causan bastante daño si caen cerca o encima de su víctima.
Slow Time: Al usar este hechizo se crea una cúpula dentro de la cual el tiempo corre muy lentamente para cualquiera que quede atrapado en ella, con excepción de nosotros.
Este conjuro es especialmente útil para atrapar grandes grupos de enemigos y eliminarlos con la espada mientras están enlentecidos.
Summon Tornado: El más poderoso conjuro que poseen las Sea Reapers, aunque sólo se consigue en las misiones que tenemos una base, luego de construir la Party House.
Solamente es posible usar un tornado a la vez, pero su poder es tan grande que levantará por los aires a cualquier enemigo que esté relativamente cerca de su área de efecto, dejándolos caer poco después.
Los enemigos comunes difícilmente logran sobrevivir a los efectos del tornado, por lo que es la mejor forma de limpiar zonas demasiado pobladas de enemigos.
Los otros poderes que se pueden usar con esta raza no son tan útiles como estos que acabo de mencionar, aunque si quieren experimentar con ellos... adelante.



A pesar de que son muy veloces, es bastante difícil esquivar armas que cubren áreas bastante amplias, como los Proximity Missiles de los Meccs. Teniendo en cuenta que las armas que tienen las Reapers no son tan poderosas, al enfrentarse con alguien que esté jugando con Kabuto necesitarán usar toda la magia que tengan a mano y tendrán que saber aprovechar la velocidad que proporciona el modo Turbo, para eliminar al monstruo antes de que logre crecer.

El mejor recurso que tienen las Reapers es buscar refugio en aguas profundas, ya que este elemento resulta mortal para las otras dos razas, sobre todo para Kabuto. Aquí sólo tienen que cuidarse de los helicópteros de los Meccs. No olviden que al estar nadando es imposible disparar.



Kabuto

Jugar con este bicho puede ser más fácil de lo que parece, ya que, con él, las estrategias sofisticadas y todo tipo de sutilezas quedan de lado. Los primeros pasos con Kabuto pueden ser los más complicados ya que en su estado original esta simpática criatura no puede usar ninguna de sus habilidades importantes, por lo que la prioridad será empezar a desarrollarse.

Usando el comando **"Sprint"** podremos hacer que el gigante corra por un tiempo y si usan el comando **"Grab"** cerca de un enemigo, Kabuto lo agarrará. Si al tener un enemigo en la mano presionamos el botón de atacar, podremos comernos al desafortunado que haya caído en nuestras manos recuperando así parte de nuestra energía. Por otra parte, si en lugar de eso presionamos nuevamente el botón de agarrar, lanzaremos al prisionero.

Tirar enemigos en lugar de comerlos puede ser muy útil para darle a blancos que estén lejos, y aunque parezca difícil darle a algo de esta forma les aseguro que no lo es, porque si al tirar a quien tengamos en la mano apuntamos con cuidado de forma tal que la cruz de la mira cambie de forma, lo que sea que vayamos a arrojar seguirá levemente a su objetivo. Los daños que se causan de esta forma son considerables.

En el modo Single Player, la forma de hacer crecer a Kabuto es alimentándolo con los deliciosos Evil Smarties que hay por ahí (pueden ver su ubicación señalada en el mapa). Sobre el lado inferior derecho de la pantalla, se puede ver un indicador con la forma de la silueta





Habilidades de Kabuto

Atacar: Para esto hay que apuntar hacia la criatura que queramos controlar, presionar el botón de ataque (al hacerlo verán aparecer un símbolo con forma de mandíbula), luego hay que mirar hacia un enemigo y soltar el botón. Con esta orden, las crías persiguen al enemigo hasta que lo alcanzan y se lo comen. Al principio, cuando los jóvenes Kabutitos son pequeños, conviene hacer que coman tantos enemigos como les sea posible y, cuando el indicador correspondiente a cada uno de ellos se llene, crecerán a su máximo tamaño y a partir de ahí serán realmente útiles.

Cazar: Esta orden se da de la misma forma que la anterior pero, en lugar de comerse a su víctima, la traerán hacia nosotros y la dejarán a nuestros pies, para que hagamos lo que nos plazca con ella (al usar este comando el símbolo que aparece es el de una garra).

Summon Offpring: Las crías nunca los seguirán por cuenta propia y esta orden sirve precisamente para hacer que vayan hacia donde están, sin importar qué tan lejos se encuentren. Este comando funciona sin necesidad de entrar al Offpring Mode.



Adrenaline: Sirve para darle más potencia a los ataques de Kabuto. Sobre el lado izquierdo de la pantalla hay una barra y al mantener presionada la tecla que corresponde a este comando, el indicador de Adrenaline irá cambiando de color.
Una vez que la barra de potencia esté cargada basta con presionar los botones de ataque o agarrar, para lanzar un golpe mucho más fuerte de lo normal. Si llegan a dejar que la barra de Adrenaline se ponga de color rojo, cuando ataquen Kabuto hará un movimiento especial, con el que es capaz de destruir de una hasta la más grande y resistente de las estructuras, exterminando instantáneamente a todos los enemigos que se encuentren en las proximidades.
Use Spike: A veces es bastante molesto tener que volver atrás para ir a buscar comida y es por eso que el buen Kabuto tiene un método infalible para almacenar algunas raciones. Para usar este comando, primero es necesario tener algún enemigo en la mano; al presionar la tecla que le corresponde, podremos ver cómo Kabuto clava a la víctima en una de las enormes espinas que salen de su espalda, para llevarla colgando hasta que necesite comer algún aperitivo.
Es posible colgar hasta dos enemigos de estas espinas y para sacarlos de ahí sólo basta con usar este comando de nuevo.
Burn: Para poder entrar en el modo Burn primero es necesario encontrar un fragmento de alguna roca de cristal. Al conseguir uno de estos cristales, el símbolo que nos indica que podemos usarlo aparecerá en la parte de abajo de la pantalla y, al entrar en modo Burn, veremos la acción en primera persona. Al presionar el botón de atacar, el calor que emite el cristal se intensifica y de esa forma podremos cocinar vivo a quien sea, sin necesidad de acercarnos demasiado. Esto es especialmente útil para derribar molestos enemigos voladores.

de nuestro personaje, ese indicador se va llenando a medida que nos vamos lastrando a los suculentos Smarties y cada vez que se llene, Kabuto crecerá un poco.

Si por casualidad los Smarties se llegan a ocultar dentro de sus frágiles casitas simplemente háganles sentir que están ahí y listo.

Luego de haber hecho crecer a nuestro gigante tres veces, habremos llegado a su máximo nivel de desarrollo y al mismo tiempo veremos aparecer dos nuevos símbolos sobre el lado inferior derecho de la pantalla, que nos estarán indicando que a partir de ese momento podemos procrear.





Efectivamente, por cada Evil Smartie que Kabuto se mande luego de haber crecido al máximo, tendremos la oportunidad de poner un huevo (dos como máximo), que en cuestión de segundos nos dará una cría que pronto nos será muy útil. El comando para poner huevos se llama **"Lay Egg"**.

Darle órdenes a nuestras crías es bastante diferente a lo que aprendimos con los Meccarin. En este caso, el comando correspondiente para entrar en el modo para controlar a los pequeños Kabutos se llama **"Offpring Mode"**. Manteniendo presionada esta tecla, lo que sigue es apuntar hacia cualquiera de nuestros nuevos compañeros y usar los siguientes comandos (recuerden que para dar órdenes tienen que mantener apretada la tecla de Offpring Mode).

Con Kabuto en su forma adulta, el juego se convierte en algo muy parecido al viejo y querido Rampage, pero en 3D. Como ya se imaginarán, esta mole no construye bases, por el simple hecho que no la necesita y ahora voy a pasar a explicarles los comandos especiales que podrán usar una vez que hayan crecido al mango.

En Multiplayer: Kabuto es la elección ideal, para aquellos que jueguen en forma agresiva y no quieran estar preocupándose por tareas menores como instalar defensas y todo ese tipo de boberías a las que se dedican sus diminutos rivales.

En los modos Multiplayer, esta bestia crece comiéndose a los Smarties comunes y si logramos llegar a su máximo potencial nos convertiremos en un poderoso dolor de cabeza para todos nuestros amigos.

Aprender a revolearle criaturas a los otros es una necesidad, especialmente para derribar los molestos helicópteros de los Meccs, pero con la ayuda de la Adrenaline y la tremenda velocidad que semejante gigante puede alcanzar, es posible reducir una base enemiga a escombros en un abrir y cerrar de ojos.

En partidos en los que haya grandes cantidades de jugadores, el que se decida por Kabuto puede llegar a tener dificultades si no hace las cosas rápido. Siempre manténganse lejos de las aguas profundas: al caer ahí es muy difícil zafar de una muerte segura.

ACCION / ARCADES

Giants: Citizen Kabuto

Llenar energía
pleasehealme
Revela el mapa
mapshowitall
Abre un lugar para comprar donde estamos
gimmegifts
Acceso a todos los niveles
allmissionsaregoodtogo
Contruye las bases rápidamente
basegoveryfast
Poblar la Base
basepopulate
Nos da energía para la Base
basefillerup
Maná ilimitado
ineedspells
PartyHouse al instante
itsmyparty

Ver los cuadros por segundo
Presioenen **T** o **Y** y escriban '**fr**' para ver los cuadros por segundo.

Army Men: Air Tactics

Durante el juego presionen la tecla BACKSPACE y escriban alguno de los siguientes códigos:

Energía al máximo **!ripoff blue**
Energía ilimitada **!ripoff red**
Perder la misión **!ripoff white**
Munición al máximo **!sarge is dead**

Hard Truck 2

Pongan el juego en pausa y escriban alguno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente:

Gasolina infinita
fillup
Dinero y licencia
hardtruckisthebest o **wininalottery**
Habilitar todos los caminos
openallroads
Desactivar las minas
minesoff
Ver los containers escondidos en el mapa
advancedmap
Presionen [Backspace] para reparar gratis
freerepair
Presionen [Ctrl] + 5 para recuperarse
freerecover
Presionen [Ctrl] + 1, 2, 3 ó 4 para más empuje
turbine

Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen

Durante el juego, presionen [Tab] y escriban alguno de los siguientes códigos, dependiendo de qué personaje se está manejando y la situación.
La primera parte del código es siempre "set plyr.ds9_". La siguiente parte es el personaje, "sisko" con "kira" o "worf". La siguiente parte del código es "eva" y se utiliza solamente cuando el personaje está usando un traje espacial. La parte final de este código es [Space] seguido del código del truco en sí para realizar el efecto deseado, como ser "health 999". Por ejemplo, para darle a Sisko energía infinita cuando tiene el traje espacial, el código completo sería "set plyr.ds9_siskoeva health 9999". El mismo código sin el traje espacial sería "plyr.ds9_sisko health 9999". Nota: La Mayor Kira también tiene una tercera variación ("kira", "kiraeva", o "kiracard"). Prueben todas las versiones para saber cuál es efectiva en su nivel.

Energía infinita
health 9999
Más energía para el beacon y la linterna
charge 9999
Más velocidad
groundspeed 800
Incrementa la altura del salto
jumpz 1000

Códigos (no específicos a un jugador)
Los siguientes códigos no requieren escribir "set plyr.ds9_", nombre de personaje, o "eva". Simplemente presionen [Tab] durante el juego y escriban alguno de los siguientes códigos:

Salvar el juego inmediatamente
savegame
Salir del juego inmediatamente
exit

Códigos (alternativos)
Presionen [Tab] o ~ durante el juego y escriban "panacea" para activar el modo de cheats.
Presionen [Tab] o ~ durante el juego y escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

Modo Dios
god
Munición a full
allammo
Volar
fly
Atravesar paredes
ghost
Desactivar los dos trucos anteriores
walk
Mata a todos los enemigos en el nivel
killpawns
Pasar de nivel
skiplevel
Selección de nivel
open [nombre mapa]

Listado de Niveles
M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm
M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm
M04_KiraL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm
M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm
TrainingRoom.dsm
Entry.dsm
DS9_Ops.dsm
DS9_Promenade.dsm

Need For Speed: Porsche Unleashed

Todos los coches y pistas
Vayan al modo multiplayer y elijan la opción "Peer To Peer", pero escojan correr solos. Ahora podrán elegir cualquier coche y pista.

Dinero infinito
Compren un coche usado y elijan una reparación "Overall". Cuando se haya completado, el valor de su coche será mayor al que pagaron al comprarlo, sumado al precio de la reparación. Vendan el coche y repitan la operación cuantas veces deseen.

Códigos
Usen estos códigos como nombre en la opción "Create Player" del menú:

Todos los coches tienen la física del 933
yraGyraG
Conducir con la física de rally
Dakar
Modo Destruction Derby
Smash Up
Pequeños Coches R/C
Gulliver
Coches pesados
fetherw8
Policía en la mayoría de las pistas de modo quick race mode
fuzzyfuz

Más que sólo una revista de animé...



CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

Adicciones y otras yerbas

A quien corresponda:

Primero un saludo muy grande para Andrés Loguercio, al que le vendía hardware hace años atrás cuando trabajaba en la Av. La Plata, al cual le estaré eternamente agradecido por haberme hecho conocer el primer Command & Conquer y haberme convertido en un adicto a los juegos de PC (el primero te lo regalan y el segundo te lo venden).

Segundo, quiero aclarar que con mis casi 33 años he podido ver todo tipo de computadoras, consolas, etc. y creo que es parte de la evolución tecnológica que el "artefacto" que hoy ocupa la preferencia de las personas en el sitial de honor, mañana caiga en desgracia para ser pisoteados por ácidos comentaristas de revistas afines ;-)

Tercero, ¿para cuándo arman un proyecto de desarrollar un juego para PC en serio a la altura de los mejores del mundo? Podría ser con un estilo participativo entre lectores, patrocinantes, etc. Se imaginan single, multiplayer, 3D, varios idiomas (imagino que les interesa Brasil, ¿no?), gratuito, sólo distribuible mediante vuestra revista, como si fuera una variante de Linux (y no me digan que es gratis que si no ponés $60 no lo obtenés).

Por último, el principal motivo de este e-mail, es el recurrente tema en el correo de lectores con respecto a la adicción que nos producen los juegos, sea del "artefacto" que fuera (sí, incluido el Tetris chino que venden en la calle a $5). Hemos leído a jugadores con parientes recelosos de nuestros cyber-gustos, pero lo que más me preocupa son esa suerte de reacciones al mejor estilo síndrome de Tocomoyo o Tocoyomo (no recuerdo bien el nombre del científico Japonés que a finales de los '60 describió esta sintomatología psicológica).

Básicamente, este síndrome describe que cuando una persona interactúa mucho tiempo con computadoras de manera repetitiva hace que dicha persona empiece a hacer sonidos similares, y en casos extremos actos corporales afines (como por ejemplo el tipear todo el tiempo aun sin teclado alguno enfrente).

Mi intención no es pedirles que agreguen una sección de psicología (quedate tranquilo, Editor) pero como una suerte de hermano mayor espero que a los posibles afectados... al leer esto tengan ese chispazo que permita ayudarlos a darse cuenta temprano de algún síntoma, antes que sea demasiado tarde y deban recurrir al Rivotril o al electroshock :-))

Mientras no exista Cyber-Jugadores-Anónimos (CJA), y no deba presentarme ante un grupo de personas con mi misma adicción, y deba presentarme diciendo mi nombre y que soy un Cyber-Adicto (y luego escuchar aplausos)... debemos recurrir primero a nuestros padres (no creo que a los 32 mis viejos me den bola, pero a la mayoría de ustedes sí).

Bueno, eso fue todo... ah, perdón, me olvidaba... a ver si no me la publican... ¡MUY BUENA LA REVISTA! LA COMPRO DESDE 1983, CUANDO EN UNA COMMODORE PET JUGABAMOS A UN FORMULA 1 HECHO CON ASCII.

P.D: Soy asíduo concurrente a Kimochi... si alguna vez tuvieron el placer de fraguear a un tal "lolo"... ese imbéc... era yo.

Marcelo "lolo" Gómez
magoz@drwebsa.com.ar

Primeramente, te pido una disculpa por haber conocido hace tanto tiempo a nuestro amigo Andrés... debe haber sido una experiencia bastante traumática. Por el otro lado, él te pide disculpas por haber sido parte de tu mutación a un adicto a los fichines.

Lo del proyecto para desarrollar el juego es una idea interesante, que seguro habrá pasado por la cabeza de muchos lectores (y por qué no las nuestras), pero como bien sabemos la Argentina no es el mejor país para desarrollar un proyecto semejante. Actualmente, sin embargo, un grupo de amigos se encuentra desarrollando un RPG multiplayer al estilo Ultima Online. Visitá *www.argentum-online.com.ar* si te interesa conocer más datos.

Blobby Volley

¡Hola, amigos de XPC!

Soy Jorge de 15 años. Los sigo desde el N° 4 y nunca pensé que me iban a defraudar de esta manera. No se lo tomen a mal, pero creo que de verdad cometieron un error en no hacer el review de, probablemente, el mejor juego del año: Blobby Volley (BV).

Este juego presentado en el XCD 1 de su última revista (no lo busquen en demos, búsquenlo en Extras, Otros) entra en el rubro de deportes, como podrán imaginar, y es el mejor de su estilo. Ya que ustedes no se ocuparon de su review voy a tener que hacerlo yo mismo.

Era una mañana, como todas, supuse, hasta que vi lo que tanto venía añorando: mi XPC, llena de info y con los mejores demos, como siempre.

Lo primero que hice fue abrir rápidamente el plástico y, después de hojearla un rato, me dispuse a probar los CDs. Como es usual, casi ni me detuve en la sección de demos, porque mi pobre maquinita que tanto quiero no los soporta en su mayoría. Fui a la parte interesante... OTROS.

BLOBBY VOLLEY... Blobby Volley... parecía llamarme. en ese momento clickeé en EJECUTAR y la máquina me atrapó. Empecemos por la historia:

Es completamente original, habla de un flubber (de la película con Robin Williams) que se escapó del set de filmación para conquistar el mundo. Pero la tecnología, siempre atenta a las necesidades de la tierra, creó otro de su misma especie, pero rojo, para poder vencerlo; y lograron que los dos participen en el más reñido partido de voley. Todo esto, por supuesto, se da a entender en la parte del principio, supongo que la vieron (?).

Y para hablar de la parte técnica habría que hacer un apartado. Sus fabulosos gráfi-

cos 2D (sí, aunque no les parezca por el gran acabado que posee la playa ES REALMENTE 2D) me dejaron pasmado, y podría quedarme horas mirando ese mar, en espera de que por fin una ola se mueva. La música no molesta en absoluto (especialmente porque no tiene) y los sonidos son de excelente calidad. Se dice que fueron a EE.UU. para grabar el sonido de un flubber golpeando una pelota.

Por último, el soporte multiplayer nos da la posibilidad de luchar contra nuestro compañero de cuarto en una interminable batalla por el mundo.

Cabe aclarar que estos muchachos estuvieron tanto tiempo haciendo este juego que, pobres, no pudieron actualizarse con las reglas. Pero eso no influye, porque este juego chorrea diversión. :)

Promedio: 99% (Clásico)
Qué tiene: Un juego de voley extremadamente divertido.
Lo que sí: Los gráficos, el sonido, las curvas del flubber rojo, la historia, la interface, etc.
Lo que no: Los altos requerimientos de hardware.

¿Y? ¿Lo hice como ustedes lo hubieran hecho? Bueno, guárdense los aplausos. Y si necesitan un review y están faltos de tiempo, no duden en consultar.

P.D.: Saludos a Durgan, por la pasión que pone cuando habla de aventuras gráficas.

P.D.2: No pude incluir la parte de la interface, el nivel de dificultad y las animaciones porque la carta se me hacía muy larga...

P.D.3: ¿No me hacen una vaquita para comprarme el Monkey4? ¡No tengo guita! (eso también va para los lectores: sé donde viven...)

Chorcha
chorchas@sinectis.com.ar

Hace mucho tiempo que estoy en esto del Correo, y para serles sinceros nunca me dejo de sorprender. Es increíble cómo te pegó el Blobby Volley, Chorcha. A propósito, excelente tu review... Aunque no sé si estabas hablando del juego en cuestión... :)

¡El mejor juego del 2000!

Amigos de Xtreme PC:

Es la primera vez que escribo para mandar un mail a una revista. No sé si la van a publicar pero espero que la lean.

Quería comentar un par de cosas que me enteré en estos días en el mes de enero. Antes de que les cuente les quería decir que la revista está ¡Excelente!, y espero que duren toda la vida.

Bueno, ahora sí, a los bifes:

1) Me entere que los Hulligans, no sé si se escribe así pero me refiero a la barra brava de fútbol de Inglaterra, han creado un juego para PC (qué mundo generoso) que se trataba de moverse entre los estadios, tomar cervezas y buscar camorra. Pero todavía no vi fotos, quisiera que ustedes si tenían algunas las pongan en la revista así me río un rato.

2) También me enteré que hay una campeona de Quake III que es una mujer, vi unas imágenes en un programa de TV, una feria que se llama la ECTS, sería una especie de E3 pero sólo para Europa. Se llama Kornelia y es americana. En esta feria hicieron un torneo Deathmatch a ver quién le ganaba y ofrecían premios, pero no le pudieron ganar.

3) Por favor no le reciban más mails a Selected porque encima de que lo veo casi todos los días, abro la Xtreme y me encuentro con otro mail más (no mentira, es un gran amigo y es tan fanático como yo de Xtreme PC).

4) Quería saber dónde podía conseguir el que hasta ahora es el MEJOR JUEGO DEL AÑO PASADO, "SKYDIVE!", porque no lo consigo en ningún lado. Ya pregunté en todos los basureros, me fijé en todos los tachos de basura, hasta me fui a CLIBA, pero no lo encontré. Quería saber si lo podían poner en un CD de la Xtreme.

PD: Bueno, espero que les guste y que la publiquen. Please!

PD2: Quisiera una demo de Kornelia. Thanks!

¡CHAU!

Rodrigo Gaston
Rodrigo_potro@Hotmail.com

1) Para serte sincero es la primera vez que oigo hablar de este bizarro juego que comentás... Si existe voy a buscar fotos y te prometo que las vas a ver publicadas prontamente... Acá o en Datafull.

2) Sí, Kornelia es una asesina con el mouse... Hace rato que está reventando gente en Quake, ¡y la muchacha es de temer!

3) Aunque lo veas todos los días tenés que reconocer que el e-mail de tu amigo estuvo de lo más original, ¿eh?

4) Le pregunté a Santiago a ver si te prestaba el suyo, pero después me enteré que lo tiene enmarcado en la pared de la casa, con una leyenda que dice algo así como "Nunca más"... No hubo caso... Y como vos podrás imaginarte, en el CD no se puede poner... ¡Nos queremos lo suficiente para saber que si llegamos a hacer una cosa así nos prenden fuego la Editorial!

Confusión

Queridos malhechores:

Compré su revista de diciembre de 2000, debo admitir que quedé chocho con el informe de Lucas F. Antonelli de "Máquinas a boxes", pero (siempre hay un pero) me quedaron algunas dudas que son igual a preguntas.

Acá en casa queremos comprar una PC nueva pero no entendemos un soberano p... de qué son los SLOT, SOCKET, memoria CACHE, BUS, PCI, ISA, USB, memoria AGP4X, y todos los demás componentes de la placa madre abreviados.

Tengo el manual de la mother SOYO 5VA0/A2/A5 y tiene un dibujo de dónde va cada componente. Acá tratamos de descifrarlo y creo que llegamos a la conclusión de que en los socket van los procesadores cuadrados y en los slot los procesadores largos. Así digo yo.

Bueno, otro tema ¿Cuál es el verdadero nombre de la aceleradora 3D TNT2? Es Teppro, Impact, nVidia, Riva, ¡no entiendo naaaaaa!

Con mi hermano nos fijamos nada más si la PC tiene una mother ASUS o SOYO, en la aceleración 3D, cuánto de RAM y en los GB del rígido.

Otra pregunta: ¿qué es mejor, las aceleradoras con PCI o con AGP?

Bueh, creo que ya me desahogué. Muy buena la page Datafull.com, su revista y su trabajo.

Aguante El Lado Bizarro (me da unaa risa).

¿Qué tratan de poner en La Cosa Viscosa?

Creo que mi e-mail llegó medio tarde pero acá la revista llega entre la tercera y cuarta semana del mes.

Un saludo para todos.

Esteban A. Astesano - Ushuaia
astesano@infovia.com.ar

Esteban: Para ubicarte un poco en este complejo mundo de las terminologías del

hardware de PC, te recomiendo que mires los informes que realizamos en XPC números 11, 22, 25 y 37, con el cual te vas a poder sentir más "del palo".

Con respecto al tema de la TNT2, la cosa es así: TNT2 es el nombre del chip, fabricado por la empresa Nvidia. Ese procesador gráfico es luego utilizado por varias compañías (Teppro, Creative Labs, etc.) para confeccionar sus placas de video. ¿Se entiende?

Lo del AGP y PCI es sencillo: El puerto AGP (siglas de Advanced Graphics Port) es muy superior al PCI, por razones que son un tanto largas de enumerar en el Correo, pero que se pueden resumir en una palabra: Velocidad.

¿La Cosa Viscosa? Se puede decir que es una sección "líbera", que va mutando según los cambios acontecidos en el mundo de los fichines. Como bien reza la leyenda que acompaña al nombre de la sección: "Novedades y deformidades del mundo de los juegos".

Los saltos infernales

Estimados señores de Xtreme PC (¿No fue eso demasiado formal? ¡Pero qué asco!)

Me remito a ustedes para informarles que me llamo Matías, tengo 15 años (16 pronto) y soy el poseedor de un Pentium II de 400 MHz, 128 MB de RAM, placa aceleradora 3D Monster Fusion y una placa de sonido Sound Blaster Live! Esta carta va tipeada porque mi letra parece un criptograma. No quisiera ser molesto pero mi máquina ¿alcanza para correr los juegos de hoy en día? Por lo que veo yo no sé qué decir. La evolución de las máquinas está dando saltos infernales, y la verdad es que ya estoy mareado.

El motivo de esta carta no es llorar la muerte de las aventuras gráficas (género que no me gusta y que me parece aburrido y soporífero) ya que amo los juegos de estrategia (sí, desde Warcraft, Dune, Starcraft, Age of Empires II, Machines, Homeworld, Red Alert 1 y 2, Command & Conquer Tiberian Sun, y un largo etc.). Tampoco pretendo contar una historia inventada sobre juegos, aburrida y creada sólo para hacerme el gracioso y que me publiquen.

Es una lástima que ahora venga la parte de la carta que, si llegara a ser publicada, va a desagradar a más de uno. ¿A qué me refiero con esto? Bueno, paso a explicar. Noté unos pequeños defectillos que me gustaría fueran corregidos a fin de hacer más amena la lectura de su revista. Mejor tomen lo que voy a escribir como una crítica constructiva y no como una sarta de boludeces agresivas o una vil excusa para bardearlos.

Primer Punto: ¿Me parece a mí o es que la sección de Hardware está 2 años adelantada del presente? ¿O es que viven en USA? ¿A ustedes les parece lógico probar un juego en un Thunderbird de 1.1 GHz en un país en donde apenas se consiguen? Creo que hay que darse cuenta que para colmo vivimos en un país donde los precios son bastante inflados (ya sé que importar cosas de afuera es caro y blah, blah, blah) y uno de esos adminículos cuesta un fangote de guita, casi lo que sale una PC nueva. Me agradaría que aclararan mis dudas.

Segundo Punto: ¿Dónde está su fanatismo por los videojuegos? Antes de continuar quiero felicitar a Martín Varsano, que realizó el informe de Counter-Strike, y tirarle un palo al que hizo el de Front Line Force. ¿Cómo va a ser capaz de decir "Después de jugar FLF no van a querer agarrar otro mod?" (a eso me refería con la pregunta inicial) ¿Y la fe por CS adónde se fue? ¿Tan malo es? ¡Por favor! A ver si aclaran esto o es que no entendí el sentido de la frase, o estaba tan alienado con CS que no sabía lo que leía.

Cuarto Punto: Qué correo más trucho y aburrido el del número 39. Pónganse las pilas y publiquen mejores cartas y no las que solamente los halagan y no aportan nada entretenido, ya que la única interesante fue la que decía algo sobre los simuladores de vuelo y la que hablaba sobre por qué las mujeres y las PC no deben mezclarse.

Quinto Punto: ¡Che! Primero dicen que la PC ideal debería tener 128 MB de RAM y ahora dicen 256. ¡Por Dios! ¿Cuántos motherboards soportan semejante potencia? Dos o tres nada más. Además no quiero comprar la última placa del momento y descubrir que era una reverenda porquería y que voy a tener que condenarme eternamente a bajar los drivers de la misma para que los juegos me funcionen.

La pregunta final: Tengo un mother SOYO con slot AGP 2x/4x sin los dichosos Fast Writes (¿qué corno son?) ¿Puedo colocar una Voodoo5 5500 o la Impact 4?

Sin más que decir, se despide de ustedes:

Matías G. Puyol
Capital Federal

Tu carta es un poco extensa, así que voy a tratar de contestártela por partes. Primeramente, tu pregunta inicial es un poco difícil de contestar. La máquina no es lo que requieren los últimos FPS (por ejemplo Giants o No One Lives Forever), pero creo que no tendrías problema en jugar los de tu género favorito, o sea el estratégico.

Segundo: La sección de Hardware no está 2 años adelantada. Sólo pretende mostrar las novedades del mundo informático, esas cosas que a todos nos gusta conocer, aunque después no podamos comprarlas. ¿O vos no podés ver una revista de autos porque muestran un Porsche y no tenés la plata para adquirirlo? ¿Te gustaría ver publicado un review de la Voodoo2? Creo que no...

Ah, lo que comentaste en tu carta de los lugares en red, también tenés que tener en cuenta que los precios, a medida que hay más ofertas, disminuyen. Los negocios deben darse cuenta de esto, y poner precios acordes a la realidad. Nosotros solamente comentamos lo que va sucediendo en el mercado.

Segundo: No todos en la Editorial tenemos la misma opinión, así que es lógico que yo pueda pensar que CS es lo más grande que hay, y DaN (u otro) piense que FLF es mejor (N.de.E.: Y lo sigo pensando, pero todos están estupidizados con CS). Es más, aunque soy bastante fana de CS, debo reconocer que le faltan ciertas cosas, que podés ver implementadas en otros mods, como por ejemplo FireArms. Por el otro lado, pienso que tenés razón al decir que estás un poco alienado con CS. :)

Cuarto: El Correo depende mucho de las cartas que vamos recibiendo... A veces es más entretenido, otras veces no tanto. Y si pensás que sólo ponemos las cartas que nos halagan... ¿Qué hace la tuya acá? :)

Quinto: Todos los motherboards en la actualidad soportan 256 MB de RAM, hasta el tuyo. Y los 128 MB están algo así como $80, así que no estamos hablando de una barbaridad. Por el otro lado, lo que DaN dijo es que los nuevos juegos corren mejor con 256 MB, pero no dice que sea absolutamente indispensable... Si no querés correr el último juego a 1024x768, no habría necesidad de hacer cambios inmediatos.

Ultimo: Sí, podés poner cualquiera de las dos placas.

S.W.A.T. 3

Queridos amigos de la gran, famosa y admirable XTREME:

¡Hola! Ante que nada les quiero agradecer por su gran, famosa y admirable revista, la cual leo todos los meses. Me llamo Sebastián y quiero compartir con ustedes una observación: la pregunta no es ¿quién lee la gran, famosa y admirable XTREME?;

sino: ¿quién no lee la gran, (bla-bla-bla) XTREME?

Les comento que yo amo los juegos de aventura gráfica (me encanta la saga de los Monkey Island) y, además de jugar otros géneros hay uno que para nada me gusta: y estos son LOS JUEGOS EN PRIMERA PERSONA. Se preguntarán ¿quién demonios es este gil? Y ése soy YO.

Pero hubo un juego que rompió con mis reglas y ¡ESE ES: (ta ta ta tannnnn) el que está en el título!

Sí, señoras y señores, ése es el juego, pero tengo un problema y quisiera saber si los amigos de XTREME tienen la solución. El problema es que la inteligencia artificial de mis policías no es muy buena y en la misión dice que no tengo que matar a los objetivos y mis oficiales disparan a matar. La pregunta es ¿cómo lo evito?

Otra cosa por lo que les escribo es porque cuando hablan del modo multiplayer (lo cual debe ser una maza) lo dicen como si todos los lectores de la... (bueno ya me pudrí) revista tienen suficiente pasta para pagarlo. Por eso LOS IRROMPIBLES son mi conexión multiplayer.

Bueno, amigos de la XTREME, ya nos escribiremos.

Aguanten los juegos, Los Irrompibles, El Lado Bizarro (que me hace reír) y (es la última vez) ¡LA GRAN, FAMOSA Y ADMIRABLE XTREME!

Sebastián
kalamarron2@starmedia.com

Primero, instalá el patch para SWAT 3 que se encuentra en uno en XCD 2 de noviembre pasado... Si la cosa no mejora, lo mejor es indicarles que se queden en un lugar, y te mandás solo...

Primera revista del siglo XXI

Hola Martin / Hola a todos por ahí.

¿Cómo están? ¿Cómo están los suyos? ¿Bien? Así lo espero y se los deseo.

Sabrán ustedes disculparme que hace tres meses no les escribo, pero esto de ser padre es absorbente y frustrante también. Recién ahora empiezan a aparecer las recompensas y eso me genera ganas de escribir.

También me ayudó la número 39, muy buena a nivel general. Hay cosas que no me gustan, pero eso es a nivel personal, sabrán ustedes escucharme, pero no hacerme caso, por favor.

Empezando por la tapa, que no me gustó, digamos que la imagen es muy "grande" como para poder llegar a dar sensación de tamaño (además, para mí es fea).

Esta bueno eso de que los creadores de Red Alert 2 se enfrente contra sus mismos usuarios, muy buena idea.

¿3 cortitas? ¿Donde está la tercera? ¿No considerarán los resultados del torneo en Kimochi como una nota? ¿no?

Muy interesante y original la idea de Majestic, tiene un solo defecto... HAY QUE PENSAR (me hierve la cabeza).

Excelente, había oído hablar de BairesLAN, pero nunca encontré cosas y tenía fiaca de buscar más, veré de tratar de anotarme, aunque ahora digamos tengo primero que enseñarle a armar una red a mi nenito y después vemos... Je Je Je.

Me encantan los juegos de estrategia y no priorizo los gráficos (todavía me encanta X-COM 2), y si la rama tecnológica es gigante y da posibilidades de pelear con alguien por correo... ¡BIENVENIDO SEA!

Mi estimados Videla y Varsano, debo insistir en que no es una ventaja el que no se pueda salvar un juego cuando a uno se le antoje. Para eso están los niveles de dificultad. Puede haber uno que sea "Difícil" y otro "Realista", pero tiene que permitir que los juegos se graben cuando a uno se le cante, o cuando se escucha el llanto de nuestro hijo y debemos ir corriendo a ver qué pasa, para descubrir que tenemos que darle la mamadera, después comer uno mismo y ya es tarde, mañana hay que trabajar, así que... ¡a la cama, pato!

Nunca sentí gusto por otra mujer electrónica que no sean las Medic´s de Starcraft (como le borraría el lunar a chupones, mi "media naranja" está terriblemente celosa).

Mi estimada Erica Nuñez Boess ¿leyó usted alguna vez "La invención de Muriel"? (creo que es de Bioy Casares), ¿no se le hace parecida la historia?

Como siempre "Los Irrompibles" y "El Lado Bizarro", me hicieron reír hasta las lagrimas, otra vez haciendo que un montón de miradas, en el subte, se claven en mí, diciendo "le faltan varios jugadores al chico éste".

Eso me hizo acordar que sigo detestando el formato librito. Inclusive en época de vacaciones, con los coches de Metrovías más vacíos, la honorables ancianitas se las arreglan bastante bien para estamparse encima de mis Xtremepeses.

Tengo un pequeño comentario respecto al caso "Selected", pero no es por el relato en sí, sino por ustedes... ¡Estoy empezando a ver que tienen un ego grande como Kabuto!

No se me ocurre con qué más molestarlos.

Un abrazo,

Omar G.L. Munarriz
El Guardian de la Maldad

1) Kabuto dice que te va a buscar a tu casa si tenés algún problema con la tapa, y que enseguida te hace cambiar de opinión.

2) Sí, lo de Kimochi es la tercera cortita.

3) En cuanto a eso de tener que hacer otras cosas y que el juego no te deje grabar tenés razón, pero por el otro lado debés reconocer que la adrenalina que te corre por las venas sabiendo que te pueden matar en el último tramo de la misión, teniendo que comenzar de cero, no tiene precio... Si no nos creés, probá Hitman y nos vas a dar la razón... Así que andá pensando a quién le dejás el nene, o qué le ofrecés a tu mujer para que lo cuide esas cinco o seis horas que vas a desaparecer.

4) ¿Ni Lara, ni Julie (la de HM F.A.K.K.)? ¿Las medics de Starcraft? En materia de gustos no hay nada escrito, pero... :)

5) ¿Qué tenés en contra del formato librito? Si te sirve para pegarle con el canto de la revista a las ancianitas... (una joda, ¿eh?) Ni se te ocurra hacer algo por el estilo, que después dicen que los videojuegos hacen que la gente se ponga violenta. (N.de.E: ¡Bah!). Otro detalle, habrán notado que desapareció la Carta del Mes. Pero igual vamos a sortear un juego por mes, entre todos los que salgan publicados, así nadie se queja de que las cartas se parecen, etc.

El ganador de este mes es Matías G. Puyol, por su carta "Los saltos infernales"). ¡Te esperamos por la Editorial, Matías!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos. Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99)**: Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99)**: Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99)**: Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99)**: Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99)**: Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / **NUMERO 23 (Sep. 99)**: Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / **NUMERO 24 (Oct. 99)**: Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous (1ra. parte) - Everquest - Reviews: Shadowman - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - ReVolt y mucho más!

Noviembre 1999

NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999

NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000

NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000

NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000

NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000

NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000

NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000

NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000

NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000

NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000

NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000

NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000

NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000

NUMERO 38



Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

Enero 2001

NUMERO 39



Previews: Majestic - Venom Mechcommander 2 Reviews: Hitman - American McGee's Alice - Tomb Raider Chronicles - Resident Evil 3 Nemesis - Project IGI y más! Soluciones: Guía completa de Hitman Codename 47

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **011-4961-8424.** El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

DOLBY® DIGITAL 5.1 SOUND BLASTER®

Nunca Diga Nunca

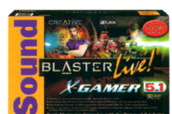
[Dolby® Digital 5.1, Ahora en su PC]

Sound BLASTER Live!™ PLATINUM 5.1

Hasta ahora, tener la calidad de sonido del cine en su PC estaba fuera del alcance. Pero con la llegada de la nueva Sound Blaster® Live!™ Platinum 5.1 con la tecnología Dolby® Digital 5.1 y su colección completa de juegos y software (programas) utilitarios, la experiencia con juegos, música y películas en su PC pasan a ser una experiencia aún más emocionante. Con los efectos sonoros EAX™ usted puede adaptar el sonido a su gusto, **control remoto** para navegar a través de su colección de música MP3 y el nuevo **Live!Drive™ IR** con conexiones frontales para todos sus accesorios... ¡es la solución absoluta para entretenimiento en el PC!

No importa el sistema o necesidad que usted tiene, siempre hay una solución Sound Blaster® Live! ¡con la tecnología Dolby Digital ideal!







CompuCompras • CompuMar • CompuMundo • Multimedia Saint Eloi • Nextland
Plus Computación • Supermercados Libertad • Terabyte • Virtual Center





Visite **www.soundblaster.com** para más información.





THE OPERATIVE
No One Lives Forever
www.noonelivesforever.com
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
HITMAN
Codename 47
CD MARKET
MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs
OCA
CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs
MasterCard


¡TIPEA COMO
LOCO O MORI
EN EL INTENTO!
THE TYPING OF THE DEAD
Otras demos:
4x4 Evolution
Diablo II
Gorkamorka
Grouch
The Ward
Y como siempre, los
patches indispensables
para tus juegos favoritos!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición
Número 40 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.
Para instalar la interface,
ejecute el archivo "INSTALAR.EXE"
que se encuentra en la raíz del CD
CD1
NUMERO 40
XTREME
CD


¡AUTOS A RADIOCONTROL EN TU PC!
STUNT GP
Otras demos:
Gunlok
NASCAR 4 Racing
Pizza Connection 2
Sheep
Starfleet Command Vol. II
Y el sensacional video
de Operation Flashpoint,
¡imperdible!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición
Número 40 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.
Para instalar la interface,
ejecute el archivo "INSTALAR.EXE"
que se encuentra en la raíz del CD.
CD2
NUMERO 40
XTREME
CD